Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№13** *(32)* Декабрь **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Virtua Fighter 3 tb

Carmageddon 2

Caesar3

Fallout2

SiN



HERETIC II

Fading Suns — Престол Увядающих Солнц

Тактика прохождения:
GRIM FANDANGO, FALLOUT 2

Тактика прохождения:
ВОЙНА И МИР (часть 2), **SIN**

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



1-Й РОССИЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ПО "TEKKEN-3"

В РАМКАХ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА.

ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ТУРНИРА, НЕОБХОДИМО:
1. Приобрести оригинальную лицензионную версию TEKKEN-3 (PAL).
2. В режиме на выживание (survival mode) набрать максимальное количество баллов, записать результат на карту памяти и позвонить по тел: 261.04.49. Результаты принимаются до 02.12.98.

ПОБЕДИТЕЛЬ РОССИЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. Оригинальную кожаную куртку PAUL PHOENIX.
2. Путевку в Лондон (5 дней) на Пан-Европейский турнир (гостиница, питание, авиабилеты в оба конца).

ПОБЕДИТЕЛЬ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. 10.000 фунтов стерлингов.
2. Профессиональную игровую систему TEKKEN-3.

Дополнительная информация по тел: 261.04.49; www.buka.com



PlayStation®

АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "TEKKEN-3" (PAL):
ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (Сеть магазинов); МИР (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111.51.56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237.64.12.

№13 (32) Декабрь 1998
http://www.gameland.ru

СОДЕРЖАНИЕ

«СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ

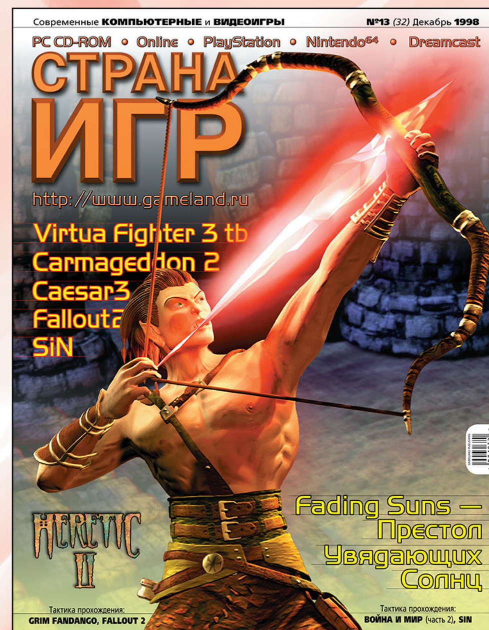
Уважаемые подписчики!!!

В связи с финансовыми трудностями, возникшими не по нашей вине, мы не смогли обеспечить подписчиков журналами «**Страна Игр**» **№9** и **№10**. Но все обязательства перед Вами будут выполнены. Вместо этих номеров Вы получите другие номера журнала «**Страна Игр**», которые будут выпущены дополнительно в этом году.

Директор издательства
«**Gameland Publishing**»,
Дмитрий Агарунов



Список игр в алфавитном порядке



РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Петр Давыдов *pdavydov@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Василий Фирсов *basil@gameland.ru* — *литературный редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART
Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

ПРОИЗВОДСТВО
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING
«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**Группа Сегодня**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Тираж **67 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE
AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(212) 736-2717;** fax: **(212) 244-5933**

НОВОСТИ С БОРИСОМ Р

Новости с Борисом Романовым

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Как это уже случалось не раз, непродолжительное затишье на фронте новостей из мира электронных игр в очередной раз сменилось бурей.

Новости

Как это уже случалось не раз, непродолжительное затишье на фронте новостей из мира электронных игр в очередной раз сменилось бурей. Снова в полную силу заработали агентства по работе с прессой, которые просто закидали нас всевозможными пресс-релизами, наполненными безграничной радостью по поводу того или иного события. И снова журналисты начали вовсю обсуждать различные «утечки» и слухи, которыми так славится игровая индустрия, где на каждую правдивую новость приходится по десятку различных правдоподобных историй, не поверить в которые бывает очень и очень трудно. Некоторые из этих историй являются явными утками, на которые клюют лишь самые впечатлительные журналисты. Некоторые из них вообще рождаются у них же в головах и потом преподносятся в качестве последних новостей. И только в нескольких из них все-таки можно найти **40**% правды и только лишь **60**% лжи.

Так уж сложилось, что особенно активно подобные истории попадают в игровую прессу как раз под новый год, и тогда на наших глазах и разыгрываются те всевозможные спектакли, которыми славится индустрия и которым позавидовал бы сам Шекспир. Нам же, в очередной раз, приходится разгребать все эти завалы «достоверной» информации, чтобы выудить из них хоть что-нибудь действительно стоящее. Но такая уж у нас работа, так что жаловаться особенно не приходится.

К чему это я все говорю? Совсем недавно один из крупнейших и уважаемых английских игровых журналов опубликовал на своих страницах в качестве факта по-настоящему горячий репортаж, который состоял из вышеупомянутых **60**% лжи и только лишь из **40**% правды (точные пропорции могут варьироваться) и в который очень хотелось поверить. И после ознакомления с этой информацией лично у меня отпало всякое желание в дальнейшем доверять этим журналистам. Именно поэтому, когда в нижеприведенном тексте и в будущих выпусках нашего журнала вы увидите фразу «по слухам», старайтесь подходить к опубликованной после нее информации с определенным скептицизмом. В общем, используйте ее скорее как пищу для размышлений, нежели как руководство к действию. И второе. Уважаемые читатели и неигровые журналисты. Постарайтесь, пожалуйста, не воспринимать опубликованные различными компаниями пресс-релизы в лоб, так как именно на такое восприятие и рассчитаны все эти заявления для прессы. Ведь не секрет, что все они пишутся настоящими профессионалами своего дела, которые из любого пустяка могут сделать видимость гигантской сенсации. Именно поэтому к ним также стоит относиться с определенной осторожностью, граничащей с явным недоверием. К примеру, недавно опубликованная информация о покупке компанией **Nintendo** на ближайшие пять лет якобы эксклюзивных прав на игры по мотивам фильма **Star Wars: Episode I**, которая, естественно, вышла за пределы игровой прессы и даже попала на страницы массовых газет и журналов, являлась именно таким вот искусно созданным пресс-релизом, введшим в заблуждение буквально всех. Зная особую роль сериала **Star Wars** в жизни игроков, нам теперь приходится начинать выпуск новостей с более подробного анализа этой информации и уточнять, что этот эксклюзив распространяется только на рынок приставок, длиться он только в течение нескольких дней и касается лишь только двух игр определенного жанра (в том смысле, что в течение этого неназванного периода времени никакая другая компания не может выпустить свои игры по мотивам **Star Wars: Episode I** в тех же самых жанрах). К счастью, на этом «разоблачении» неприлично долгая вступительная часть заканчивается, и мы можем снова вернуться к обычным новостям.

Этот же выпуск нашего регулярного раздела мы решили начать с одного из самых громких анонсов конца этого года, сделанного нынешним лидером среди разработчиков игрового «железа» для **PC.** Итак, на прошедшей недавно международной выставке **Comdex** компания

3Dfx анонсировала Voodoo 3

и тем самым вызвала довольно неоднозначную реакцию прессы. Начнем с хорошего. Данная технология, которую правильней было бы назвать **Banshee 2,** будет являться совмещенным **2D/3D** ускорителем, по производительности опережающим **Voodoo 2** примерно в **2** раза. Первые платы на ее основе поступят в продажу во втором квартале следующего года и будут продаваться по довольно умеренным ценам. Кроме этого компания **3Dfx** сообщила, что она намерена выпустить сразу **2** варианта своих ускорителей: один для розницы, а другой для производителей компьютеров. Все дело в том, что рынок трехмерных акселераторов в том виде, в котором он находился до последнего времени, уже к середине этого года оказался практически полностью освоенным. Иными словами, обьемы розничных продаж акселераторов типа **Voodoo** в ближайшее время уже бурно расти не будут, а это значит, что о приличных прибылях на этом рынке компаниям придется уже вскоре забыть. Однако, на рынке готовых компьютеров все еще можно добиться значительного роста продаж. И именно за него сегодня и борются все основные участники этого капиталистического соревнования. А теперь о грустном. Начнем с того, что как ни старалась нас уверить **3Dfx** в обратном, **Voodoo 3** при всей своей мощи (идет разговор о возможности достижения с его помощью производительности в **7** миллионов полигонов в секунду) является довольно скромным шагом вперед по сравнению с **Voodoo 2** или **Banshee**. Являясь прямой наследницей этих технологий, она также оказалась лишенной и некоторых возможностей более современных акселераторов, таких как, скажем, **Riva TNT**. В частности, буквально всех расстроило отсутствие возможности этого чипа осуществлять настоящий **32**-битный рендеринг, хотя все эти разговоры можно смело списать на вечное недовольство журналистов. Но на самом деле сегодня в индустрии прямо на наших глазах происходит медленная, но все более заметная смена ориентиров. Если раньше на каждый шаг компании **3Dfx** все буквально молились, то сегодня это поклонение уже сменилось открытой враждебностью и неудовольствием. А фраза «я ненавижу 3Dfx, хотя купил их акселератор» сегодня вообще стала чуть ли не самой модной внутри журналистской и околоигровой тусовки. И на такой волне растущего недовольства, вкупе с тем фактом, что с каждым новым поколением своих акселераторов **3Dfx** действительно предлагает все меньше и меньше нового, на трон лидера этого рынка теперь может легко взойти совершенно другая компания. Ведь как ни крути, но публика требует захватывающего зрелища, безумных прорывов и революций, а совсем не стагнации и обещаний, что завтра все будет точно так же, как вчера, только немного лучше. Тем не менее, выпуск **Voodoo 3** для компании **3Dfx**, скорее всего, нужен лишь для того, чтобы подольше остаться на плаву и затем безболезненно перейти на действительно новую технологию, которой у компании пока просто нет. Тем временем, на рынке приставок разворачивались не менее драматические события, вызвавшие целую волну слухов и домыслов. Речь здесь идет, естественно о **PlayStation 2**, анонс которой «за неделю до выхода **Dreamcast**» так и не состоялся. Тем не менее, поговорить об этом считал своим долгом каждый, и, к счастью, для этого у журналистов все-таки нашелся достойный повод. Все дело в том, что компания

Toshiba объявила о сотрудничестве с Sony

в деле создания некоего мультимедийного процессора, который будет впервые представлен на специализированной выставке в феврале следующего года. И естественно, все сразу сделали вывод, что именно этот процессор и будет использован **Sony** в своей следующей игровой консоли. Причин же для таких суждений, на самом деле, было множество. Начнем с того, что этот набор чипов, включающий в себя **128**-битный центральный процессор (совместимый с архитектурой **MIPS** и работающий на тактовой частоте **250** МГ), декодер **MPEG-2** (необходимый для обеспечения аппаратной поддержки проигрывания фильмов на **DVD**) и еще пару-тройку других чипов, связанных между собой 128-битной шиной, действительно подходит для использования в игровой приставке. Более того, использование именно такого процессора подтвердило бы все ходящие сегодня о **PlayStation 2** слухи, включая то, что она будет использовать в качестве носителя информации **DVD**, будет аналогична по своему построению оригинальной **PlayStation**, в которой также был использован совместимый с архитектурой **MIPS** центральный процессор, и будет ненамного отличаться по своим характеристикам от **Dreamcast**. С другой стороны, этот процессор может стать всего лишь одним из многих так называемых media **processor**'ов, которые сегодня разрабатываются в недрах японских и американских корпораций для использования в бытовой электронике будущего. Так, скажем, уже в ближайшие дни подобные процессоры представят такие компании, как **Hitachi** и **Motorola**, и не за горами тот день, когда буквально каждая уважающая себя японская корпорация захочет попробовать свои силы на этом поприще. Тем не менее, если верить последним слухам, то выходит, что именно описанный выше процессор и войдет в будущую консоль от **Sony**. Кстати говоря, на волне этого сообщения компания **LSI Logic**, создатель графической подсистемы для оригинальной **PlayStation**, проговорилась о том, что и в следующем поколении игровых приставок от **Sony** мы сможем найти разработанную ими технологию. Но все эти разговоры касаются пока лишь будущего индустрии, так как раньше конца **1999** года (а скорее, даже и середины **2000**) этой технологии не суждено вылиться в законченный продукт. А тем временем в Японии в тот момент, когда вы будете держать в руках этот журнал, в продаже уже появится первая реальная приставка нового поколения, злополучный **Dreamcast**, информация о котором весь этот год не сходила с первых полос различных изданий. Такое внимание к этому продукту со стороны мировой прессы и игроков, как известно, уже вылилось в ажиотажный спрос на эту консоль, удовлетворить который **Sega** в этом году уже явно не сможет. И вот на волне этого ажиотажа, как сообщает японская пресса, компания

Bandai решила объединить свои усилия с Sega.

Слава Богу, разговоров о слиянии этих двух корпораций пока не ведется, однако сближение их позиций, скорее всего, произойдет. Выльется же это сближение в их совместную работу по распространению по всему миру портативной системы **WonderSwan**, премьера которой намечена на март следующего года. Как мы уже сообщали, эта перспективная портативная игровая система, разработанная командой создателей легендарного **GameBoy**, уже сегодня смогла привлечь к себе кучу разработчиков, а ее связь с **Dreamcast**'ом еще более упрочит ее позиции на рынке. Тем не менее, если проект **WonderSwan** все-таки провалится, можно будет с уверенностью сказать, что **Sega** выпустит на рынок уже свою собственную портативную игровую систему. Но до этого ей еще далеко, так как пока ей нужно развить в полноценную платформу свой **Dreamcast** и с помощью него сначала решить все свои финансовые проблемы. А для этого ей еще придется очень много чего сделать. Тем не менее, предпринятые в последнее время данной компанией шаги к выздоровлению вызывают у нас неподдельное уважение. Так, с каждым днем эта компания все больше и больше дает нам понять, что главное для нее теперь это Dreamcast, а не что-либо другое. В прошлом номере нашего журнала мы уже сообщили о том, что ее дочерняя компания **SegaSoft** решила полностью перейти на работу с этой консолью, которое выльется в концентрации ее усилий на создании для нее полноценной игровой службы в Интернет. В этом же выпуске мы готовы вам сообщить, что и сама гордость компании **Sega**, ее отделения по разработке игровых автоматов, наконец-то прекратили разработку игр для несовместимой с **DC** платформы (**Model 3**) и перешли на разработку игр для **Naomi**. И хотя лично я к этому заявлению отношусь с большим скептицизмом, будем надеяться, что оно все-таки является правдой. На этом, позвольте закончить с глобальными новостями и перейти к освещению жизни обычных издательств. Начнем же мы с того, что компания

Interactive Magic поменяло свою политику и статус,

превратившись из обычного издателя во владельца игровой службы **iMagic Online**, выросшей из приобретенной на днях этой компанией службы **MPG-Net**. В результате таких преобразований компании пришлось уволить часть своих сотрудников и закрыть пару необьявленных до этого проектов. Кроме этого, компания обьявила о том, что теперь она делает ставку на разработку только заведомо хитовых произведений, которые будут иметь сильную **on-line** составляющую. Все эти действия **Interactive Magic** решило применить для того, чтобы наконец-то получить давно не виданную им прибыль от своей работы. Мы же только можем пожелать им в этом удачи. Но не только эта компания набралась в пос-

---

Выписка из личного дела

Борис РОМАНОВ

Год рождения: 1974
Геймер-стаж: 11 лет
Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.

Мечта: Свободные полеты в играх
Любимые игры: Nights
Последний фаворит: Half-Life
Адрес: borisr@gameland.ru

ледние дни смелости вырваться в число поставщиков игровых услуг в Интернет. Так, скажем, команда

Cavedog Entertainment также открывает свою игровую службу,

получившую название **Boneyards**. Именно с ее помощью вы сможете бесплатно сразиться во все нынешние и будущие игры этой компании, такие, как **Total Annihilation**, **Kingdoms, Amen: The Awakening, Elysium и Good & Evil**. Кроме этого, данная служба предоставит вам возможность поиграть и в некоторые игры, издаваемые через **GT Interactive**. И все это предприятие начнет свою работу в декабре этого года, предложив вам пока поиграть в **Galactic Wars**. На этом позвольте закончить репортаж о жизни различных компаний и перейти к обзору последних новостей из мира игр.

Небезызвестный продюсер последнего Wing Commander'a, Rod Nakamoto, возглавил команду Bootprint Entertainment, входящую в состав GT Interactive. Эта команда, состоящая из 16 человек, сегодня приступила к разработке некой игры в жанре action-strategy, которая будет выпущена для персонального компьютера в 2000 году.

Компания Electronic Arts объявила о том, что она подписала очередной контракт с Federation de Football Association (FIFA), в соответствии с которым компания получает на ближайшие 8 лет все права на издание игр по лицензии этой организации. Кроме этого, данной компании теперь принадлежат лицензии на производство игр под маркой FIFA World Cup (2002, 2006), EURO 2000 и UEFA European Football Championship. Напомню, что первую лицензию на производство игр под маркой FIFA Electronic Arts получила в 1993 году.

Компания Digital Anvil, возглавляемая легендарным продюсером серии Wing Commander Крисом Робертсом, наконец-то объявила свои первые три игры, которые будут изданы в следующем году корпорацией Microsoft. Первая из этих трех игр, Starlancer, станет космическим симулятором в стиле Wing Commander, над созданием которой вместе с Digital Anvil сегодня работает английская команда Warthog. Вторая, Conquest: Frontier Wars, будет являться трехмерной космической стратегией. А третья игра, получившая название Loose Cannon, будет относиться к жанру трехмерных action/adventure. Первая же игра из этой тройки (какая, пока не ясно) должна будет появиться в продаже ближе к осени 1999 года.

Австралийская компания Beam Software объявила о своих планах выпустить в следующем году специальную версию своей футуристической гонки Dethkarz на платформу Nintendo 64. Изданием же этой игры займется, как обычно, компания GT Interactive.

Европейская индустриальная газета MCV сообщила, что издательство Eidos Interactive планирует выпустить в следующем году продолжение своей игры Deathtrap Dungeon, которая также будет разрабатываться по мотивам произведения писателя Ian Livingstone (предположительно, книги Citadel of Chaos). Также от этого издательства стоит ожидать в следующем году и новую игру от команды Innerloop (создателей Joint Strike Fighter). Данный проект, по слухам, будет являться симулятором экстремальных видов спорта, таких, как скейтбординг, сноубординг и т.д.

Американское издательство Sega-Soft совместно с командой Paradigm Entertainment сообщило о приостановке разработки своего сетевого проекта Skies для PC, на который многие возлагали большие надежды. Предположительно, эта игра будет в ближайшее время либо продана какой-либо третьей компании, либо будет переведена в формат Dreamcast и издана самими издательством Sega.

Японское издательство Square, наконец-то решилось официально объявить конкретную дату выхода в Японии своего проекта Final Fantasy 8. Эта игра, которая будет занимать четыре диска и продаваться по цене, в полтора раза превышающей обычную цену на игры в Японии, появится в продаже одиннадцатого февраля 1999 года.

Издательство Sony Computer Entertainment косвенно объявило о выходе в феврале следующего года долгожданного продолжения своей игры Jumping Flash. Одновременно с привычной трехмерной платформой эта игра порадует нас набором из 100 мини-игр, в которые можно будет играть как на самой PlayStation, так и на портативной игровой системе/карточке памяти PocketStation. Кроме этого, до нас дошли слухи (именно слухи) о том, что данное издательство все-таки планирует в следующем году выпустить на формат PlayStation как продолжение Gran Turismo, так и продолжение Parappa The Rapper. В любом случае, ранее поздней весны выхода этих проектов ждать не приходится.

Впервые за долгие годы издательство Nintendo анонсировала выход на свою платформу Nintendo 64 игру в жанре драк, подробней о которой вы узнаете в следующем номере нашего журнала. Тем не менее, уже сегодня мы можем вам сообщить, что в этом проекте, который получил название All-Stars Dai-Rantou Smash Brothers, вы сможете увидеть сразу весь спектр знаменитых героев от этой компании, начиная с Mario, Luigi, Donkey Kong и Bowser и кончая Samus Aran (Metriod), Blue Falcon (F-Zero), Kirby, Fox McCloud (Star Fox) и Link (Zelda). В Японии игра появится в конце этого года, а в остальном мире — в начале следующего. Также это издательство сообщило, что оно подписало договор с командой Quest, в соответствии с которым ему достались все права на издание за пределами Японии многообещающей RPG Ogre Battle 3, англоязычный вариант которой появится в продаже в марте следующего года. Ну и, на последок, до нас дошла информация о том, что представители компании вновь подтвердили планы выпустить расширение игры Zelda 64 на японском рынке для платформы 64DD и на всех остальных рынках на обычном картридже.

Японское издательство Capcom объявило о своих планах выпустить в следующем году на платформу PlayStation продолжение своего хита Mega Man Legends. К сожалению, более никаких подробностей этого проекта данное издательство пока не сообщило.

Топ 10

Наш очередной отчет о самых популярных в различных частях света играх мы вновь начнем с десятки самых продаваемых игр для персонального компьютера в США. Однако в этот раз мы предлагаем вам взглянуть на хит-парад всего лишь за одну неделю, в данном случае за период со второго по восьмое ноября этого года. Как вы можете заметить, на первом и втором местах восседают два «охотничьих симулятора» от различных компаний, а из нормальных новых игр наибольшей популярности в Америке добился культовый **Fallout 2**. На удивление всем раскритикованный американской прессой Trespasser оказался на пятом месте, сразу после вечного хита всех времен и народов **Diablo**. Порадовал нас и успех **Grim Fandango**, который, надеюсь, в дальнейшем поднимется выше в этом магическом списке. В остальном же американцы остались верными себе и предпочли своих убогих **Frogger**'ов и **Deer Hunter**'ов всему остальному. В общем, смотрите сами.

1. Deer Hunter II 3-D — GT Int.
2. Cabela's Big Game Hunter 2 — Activision
3. Fallout 2 — Interplay
4. Diablo — Cendant
5. Trespasser: Jurassic Park — EA
6. Grim Fandango — LucasArts
7. Age of Empires: Rise of Rome — Microsoft
8. MS Combat Flight Simulator — Microsoft
9. Barbie Riding Club — Mattel
10. Frogger — Hasbro

К большому сожалению, еженедельных списков популярности видеоигр в Америке никто бесплатно не ведет, поэтому любителям видеоигр придется довольствоваться отчетом о продажах различных произведений в США за октябрь. Как вы можете заметить, невообразимая рекламная компания вместе с сугубо положительными откликами прессы возвела **Metal Gear Solid** от **Konami** на самую вершину хит-парада. На волне его популярности на третье место поднялся их первый трехмерный клон **Tenchu: Stealth Assassins** от **Activision**. Американский футбол немного потерял свою популярность, тогда как знаменитый **Pokemon** от **Nintendo** для портативной системы **Gameboy** появился в этом списке аж в двух экземплярах. И, как и ожидалось, **NHL'99** от **Electronic Arts** не смог повторить успех своего предшественника и оказался только на последнем, десятом месте. Да, кстати, для тех, кто не знает, **WCW Vs. NWO: Revenge** это очередной представитель самой популярной серии, так сказать, драк, выпущенной по лицензии **WCW** и **NWO**. Буква **W** в их названиях означает **Wrestling**.

1. Metal Gear Solid — Konami/PS
2. WCW Vs. NWO: Revenge — Thq Inc./N64
3. Tenchu: Stealth Assassins — Activision/PS
4. Pokemon Red — Nintendo/GB
5. NFL Blitz — Midway/PS
6. Pokemon Blue — Nintendo/GB
7. Madden NFL'99 — Electronic Arts/PS
8. Duke Nukem: Time to Kill — GT Interactive/PS
9. NFL Blitz — Midway/N64
10. NHL'99 — Electronic Arts/PS

В Англии, как обычно, хит-парад игр на все платформы оказался на **100%** забит продукцией для приставки **PlayStation**, в котором на каждую новую игру приходится хотя бы по одному представителю «платиновой серии», то есть хитов прошлых лет, выпущенных второй раз по смешным для англичан ценам. На первом же месте за вторую неделю ноября оказалась красивая трехмерная платформа **Spyro The Dragon** — так сказать, наш ответ Марио, подкрепленный, в очередной раз, гигантской рекламной кампанией. В остальном же в этом списке нас больше ничего не удивило. В общем, смотрите.

1. Spyro The Dragon — Sony
2. TOCA Touring Car — Codemasters
3. Tenchu — Activision
4. Gran Theft Auto Platinum — Take two
5. Formula 1'98 — Psygnosis
6. Crash Bandicoot Platinum - Sony
7. Tekken 3 - Namco/Sony
8. Premier Manager '98 - Gremlin
9. World Cup '98 - EA Sports
10. Small Soldiers - EA

Гораздо более интересным нам показался английский хит-парад игр за тот же период времени, но уже только для персонального компьютера. К сожалению, находящаяся в нем на первом месте игра Grim Fandango в общем списке игр не попала даже в двадцатку. В остальном же этот хит-парад можно по праву назвать самым достойным из всех здесь представленных. Итак, смотрите.

1. Grim Fandango — LucasArts)
2. Carmageddon II: Carpocalypse Now — SCi
3. SiN — Activision
4. Combat Flight Simulator — Microsoft
5. Premier League Football Manager 98 — EA Sports
6. Railroad Tycoon II — Take 2
7. Age Of Empires: The Rise Of Rome — Microsoft
8. Titanic: Adventure Out Of Time — Europress
9. World Cup'98 — Electronic Arts
10. Colim McRae Rally — Codemasters

И, напоследок, посмотрите в очередной раз на список самых популярных игр в Японии за первую неделю ноября. Открывает его новый лидер — интересная трехмерная **RPG** от разработчиков **Wild Arms**, о которой мы недавно писали в нашем журнале. И, кажется, мы оказались правы, назвав ее перспективной. Уже за две недели эта игра успела продаться тиражом в **230 тысяч** экземпляров и стала, наверное, самым крупным сюрпризом конца этого года в Японии. В остальном же хотелось бы отметить лишь возвращение в десятку **Metal Gear Solid**, который на этой неделе уже вплотную подошел к отметке в **600 000** копий, да и нескончаемую популярность диджейского симулятора **Beat Mania**.

1. The Legend of Legaia — Sony/PS
2. Dokapon The Anger Sword — Asmik/PS
3. Pocket Monster Pikachu — Nintendo/GB
4. Beat Mania — Konami/PS
5. FIFA World Cup'98 France — EA/PS
6. Vampire Savior EX Edition — Capcom/PS
7. Wario Land 2 — Nintendo/GB
8. Zeus Carnage Heart Second — ArtDink/PS
9. Metal Gear Solid — Konami/PS
10. Simple 1500 Series Vol.1 The Mahjong — CultureBrain/PS

СИ

Содержание CD

СОДЕРЖАНИЕ CD

Сергей АМИРДЖАНОВ
amir@gameland.ru

Все неплохо на этом диске. Особенно эксклюзивная компания для поклонников «КАПОНЕ». Следует также обратить внимание на великое множество трэйнеров для самых популярных игр. Мы не сторонники «нечестной» ;-) игры, но иногда так не хватает сотни-другой очков для повышения того или иного навыка...

Эксклюзив!!! Дневники Капоне

Издатель: GameLand Publishing
Разработчик: Snowball Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 90, 16 Mb RAM, 2X CD-ROM, лицензионная версия «Дон Капоне».

Только на нашем демо-диске вы сможете найти новую, никогда ранее не публиковавшуюся кампанию к игре Дон Капоне, выпущенной несколько месяцев назад московской студией Snowball Interactive и компанией 1С. Совершенно новые миссии, новая сюжетная линия, фактически, полноценная игра — и все это бесплатно, только для вас и ни для кого больше!

Heavy Gear II

Издатель: Activision
Разработчик: Activision
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор
Объем: 35 Мб

После долгого и очень занудного затишья в любимом многими роботизированном жанре старая-новая гвардия вновь вступает в бой. Команда разработчиков Mech-Warrior и Heavy Gear из Activision представляет... новый подход к созданию роботосимуляторов. Кто-то назовет его аркадным. Кто-то легкомысленным. Найдутся многие игроки, которым он непременно понравится. Мы же можем гарантировать вам, что Heavy Gear 2 является одним из самых значительных творений в жанре за последние годы, а уж по графике ему вообще нет равных. До выхода игры еще осталось немного времени - посмотрите на демо-версию и составьте свое мнение об этом интересном проекте.

Tomb Raider 3: The Adventures of Lara Croft

Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Core Design
Требования к компьютеру: Pentium 120, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.
Объем: 7 Мб

В третий раз ОНА пришла. Увидела, махнула косой, прищурилась стильными очками и... соответственно, победила. Всех и вся. Главная любимица игровой индустрии, бесконечно обожаемая, почти как кукла Барби. Лару недооценивать нельзя. И хотя Tomb Raider III мало чем отличается от предыдущих версий, эту игру будут покупать, ею будут заигрываться. Новые уровни, новые монстры, новый сюжет и новые костюмы для Лары - неужели это не повод, чтобы бросить все дела и немедленно приступить к прогонке полигонной красотки сквозь полигонные уровни? Побольше бы таких полигонов.

Wing Commander: Secret OPS

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin/Maverick Team
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор
Объем: 150 Мб

Компания Origin провела совершенно уникальный эксперимент, выпустив новый эпизод в саге Wing Commander в весьма необычном виде. На протяжении нескольких недель на специальном www-сайте поочередно выкладывались части полноценной игры Wing Commander: Secret Ops, являющейся продолжением Prophecy. Это не просто набор дополнительных миссий, а действительно полноценная игра, и при этом получить ее можно было совершенно бесплатно. Единственным препятствием стал весьма крупный объем, который был не по силам среднему пользователю. По просьбам читателей мы, с разрешения Electronic Arts, публикуем первые эпизоды Secret Ops и на своем диске. Наслаждайтесь Wing Commander!

Среди свежайших **демо-версий**, попавших на наш диск, также хочется отметить: **Carmageddon 2 (SCI/Stainless Software), Nightlong (Microprose/Team 17), Enemy Infestation (Ripcord Games), Carnivores (Megamedia/Action Forms), Uprising 2 (3DO), Trespasser (Electronic Arts/Dreamworks Interactive), SCARS (UbiSoft), Shogo: Mobile Armor Division (Monolith Productions)** и другие...

В **видеороликах** вас ждут совершенно уникальные сцены из **Diablo II, Descent 3, Excessive Speed**. Помимо этого мы включили в состав видеоряда ролик-победитель конкурса компьютерной анимации на компьютерах **Silicon Graphics**. Энтузиасты сумели воссоздать в мельчайших деталях образ короля восточных единоборств **Брюса Ли** — эти кадры вам просто необходимо увидеть.

В директории **patches/trainers** вас ждут десятки самых свежих трейнеров и программок взлома ко многим известным играм — они сделают доступными новые уровни, откроют все игровые секреты и снабдят вас бесконечными жизнями — все это очень пригодится в домашнем игровом хозяйстве. Ну, а патчи приготовлены следующие: **Blood 2 Demo Patch, Dune 2000 v1.03, Final Fantasy VII v1.1, Knights & Merchants v1.32, MAX 2 v1.3, Mechcommander**.

Традиционно в укромном разделе **soft** расположился **Direct X 6.0 английской** и **русской версий**.

СИ

MONSTER FUSION VS. VIPER

Monster Fusion vs. Viper V550

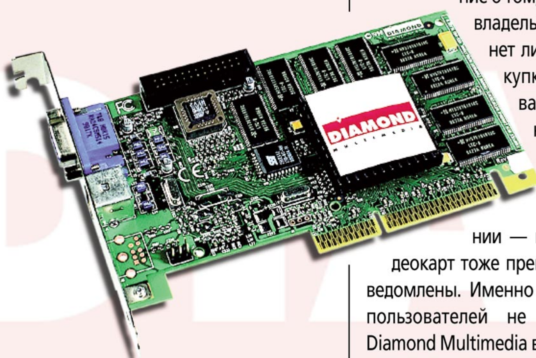
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ АКСЕЛЕРАТОРОВ.

...рынок не стоит на месте, и теперь выбор пользователя склоняется не к картам дополнения (какими были Monster 3D и Monster 3D II), а к комбинированным 2D/3D ускорителям.

Рынок видео ускорителей развивается очень быстро и перед компаниями-производителями всегда стоит проблема: либо следовать за модой, либо самим становиться законодателем мод. Два года назад любой из поклонников компьютерных игр мечтал о том, чтобы добавить к своей стандартной видеокарте «монстра». Monster 3D — именно так назывался первый игровой ускоритель компании Diamond Multimedia, отобравший у телевизионных приставок огромную долю поклонников компьютерных игр. Однако, рынок не стоит на месте, и теперь выбор пользователя склоняется не к картам дополнения (какими были Monster 3D и Monster 3D II), а к комбинированным 2D/3D ускорителям.

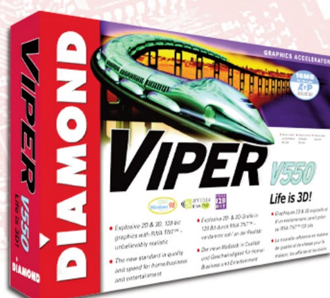
«Даже большие начальники иногда играют»

Это утверждение трудно оспорить. Хотя так же бесспорным является утверждение о том, что у большинства владельцев компьютеров нет лишних денег на покупку специализированного игрового ускорителя или нет свободных слотов в компьютере. Компании — производители видеокарт тоже прекрасно об этом осведомлены. Именно поэтому никто из пользователей не удивился, когда Diamond Multimedia выпустила два ускорителя, на первый взгляд похожие по функциям и возможностям — Monster Fusion и Viper V550.



Viper V550

Viper V550 от Diamond, построенный на базе чипа TNT от компании nVIDIA, использует частоту шины 90MHz. Он медленнее в 3D играх, чем Spectra 2500, но гораздо более стабилен. Вдобавок,



Diamond правильно выбрал нишу для своего нового продукта. Как вы наверняка знаете, линейка продуктов Diamond включает ускорители на чипах Voodoo, Voodoo2 и Voodoo Banshee. Эти ускорители объединены в серию Monster. Все продукты серии являются игровыми ускорителями, причем Monster 3D II (Voodoo2) предназначен для «крутых» игроков, а Monster Fusion (Voodoo Banshee) — для людей, проводящих за игрой меньшую часть своего времени. Так на кого же рассчитан Viper V550? По всей видимости, нечто среднее. Viper разработан для профессиональных пользователей, которых интересуют не только игры, но и стандартные двухмерные бизнес-приложения при высоких разрешениях.

Качество

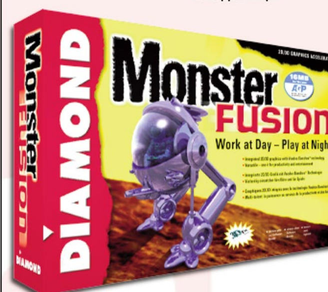
Diamond известен качеством своей продукции, что подтвердил и Viper V550. Карта, попавшая на полки магазинов, представляется лучшим выбором, если вы пришли за картой на чипе TNT. Честная поддержка AGP 2X, 16MB видеопамяти (125MHz SDRAM) — это то, о чем можно только мечтать при покупке TNT. Мощный геометрический процессор с плавающей точкой обеспечивает прекрасную работу в 3D играх, а универсальность карты позволяет бизнес-приложениям работать очень быстро. В наборе с Viper V550 поставляется полная версия Motorhead и масса полезных утилит.

Мультимедиа

Viper V550 обеспечивает большой набор мультимедийных возможностей за счет воспроизведения MPEG-1, MPEG-2, Indeo и Cinepac. MPEG-2 поддерживается только в AGP-версии ускорителя. Также существует вариант карты с телевизионным выходом. С другой стороны, если вам нравится «бесплатное» сглаживание при выводе 3D изображения на телевизионный экран, лучше покупайте Nintendo.

Все дело в драйверах

Как и всегда, драйверы от Diamond написаны безупречно. Windows-приложения работают без «шумов» и искажений. Владельцы 19 дюймовых мониторов могут устанавливать разрешения до 1600x1200 при 32-битном цвете. А с 16 Мб SDRAM и прекрасным 250 MHz RAMDAC 2D производительность достойна занесения в книгу рекордов Гиннеса.

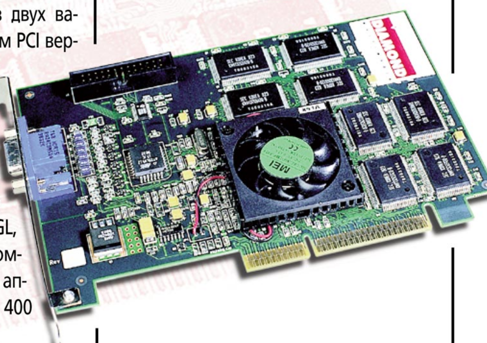


Monster Fusion

Monster Fusion от Diamond Multimedia построен на чипе Voodoo Banshee от компании 3Dfx. Как и остальные продукты знаменитой линейки акселераторов Monster, в которую входят широко известные Monster 3D и Monster 3D II, Monster Fusion считается игровым трехмерным ускорителем. Однако Diamond не спешит называть Banshee «убийцей Voodoo2». Он не предназначен для профессиональных игроков, которые требуют от видеоускорителя прежде всего скорости в играх. Monster Fusion рассчитан на новичков и людей, для которых компьютерные игры — не основное занятие при работе за компьютером. К тому же, вам гораздо проще убедить своих родителей купить видеокарту для игр и бизнеса, а не дорогостоящий игровой ускоритель.

Технические подробности:

Monster Fusion выпускается в двух вариантах: PCI и AGP 1x. При этом PCI версия содержит 16 Мб SDRAM, а AGP — 16 Мб SGRAM (которая, как известно, работает быстрее). Monster Fusion поддерживает стандартные программные интерфейсы Direct3D и OpenGL, а также игровой API Glide от компании 3Dfx. Это обеспечивает аппаратное ускорение более 400 игр.



Voodoo Banshee vs Voodoo2

Как и любой новый продукт, Monster Fusion сильно отличается от своих предшественников. В трехмерном ядре Voodoo Banshee есть только один процессор обработки текстур (TMU), что, естественно, приводит к отсутствию поддержки true color в 3D, 32-битной z-буферизации и трилинейной фильтрации. Нет также возможности объединения двух карт в SLI (Scan Line Interleave) режиме, позволяющем глобально увеличить скорость обработки 3D графики в подавляющем большинстве игр.

Однако есть у Banshee и козыри против Voodoo2. Объем видеопамяти больше, чем в Voodoo2 (16 Мб против 8 или 12). При разрешении 1024x768 на фрейм буфер и z-буфер отводится чуть более 3 Мб. Остальная память отводится под текстуры. У Voodoo2 объем текстурной памяти еще меньше, а учитывая его распространенность на рынке, вряд ли разработчики игр будут использовать текстуры большего размера. К тому же немаловажным фактором является и цена продукта — Monster Fusion стоит около 150$.

Выводы

Выбор карты в первую очередь зависит от ваших потребностей.

Если вы предпочитаете Quake2 всем остальным видам развлечений, то единственно правильным выбором является Monster 3D II (Voodoo2).

Если ваш компьютер «слабее», чем Pentium 300MHz, лучше обойтись без Viper V550 и купить Monster Fusion (Voodoo Banshee), который, к тому же, на $50 дешевле. С Monster Fusion вы получите еще и поддержку Glide.

Если у вас уже есть пара Monster 3D II и действительно мощная машина типа Pentium II 450MHz, то вы, наверное, — родственник султана Брунея. В любом случае, имеет смысл добавить TNT к паре Voodoo2, так как со стандартной видеокартой вы не сможете достичь высоких разрешений и хорошего качества изображения.

Если вы все-таки любите TNT, то Viper V550 вас не разочарует. Сегодня это лучшая карта на чипе TNT на рынке.

Таблица сравнения

	Viper V550	Monster Fusion
Частота чипа (Мгц)	90	100
Частота памяти (Мгц)	110	115
Обьем видеопамяти (Мб)	16	16
Максимальное 3D разрешение с Z-буфером	1600x1280	1600x1200
Максимальный fillrate	180	100
Поддержка больших текстур (1024x1024)	Да	Нет
Хранение текстур в локальной памяти	Да	Да
Поддержка AGP 2X	Да	Нет
Разрядность z-буферизации	24	16
Поддержка TrueColor в 3D	Да	Нет
Попиксельный мипмэппинг	Да	Да
Трилинейная фильтрация	Да	Да
Анизотропная фильтрация	Да	Нет
Мультитекстурирование	Да	Да
Наложение рельефа	Да	Нет
Компрессия текстур	Нет	Да
Краевое сглаживание	Нет	Да
Полное сглаживание	Да	Нет
Пиксельный туман	Да	Да
Шаблоны	Да	Нет
Поддержка OpenGL в Win95	ICD	Минипорт
Поддержка OpenGL в WinNT	ICD	Нет

«Мы живем на заре шестого тысячелетия от Рождества Христова. И небеса темнеют, так как сами солнца начали увядать...»

из «Introduction to Fading Suns»

на основе интервью и игровой вселенной

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия/Space Combat
ИЗДАТЕЛЬ:	Holistic Design
РАЗРАБОТЧИК:	Holistic Design
ОНЛАЙН:	http://www.holistic-design.com
ВЫХОД:	Конец 1999 года

Fading Suns: Starship Diplomacy

Эрнест **ДЕМИДОВ**

Престол Увядающих Солнц

Fading Suns — игровая вселенная научно-фантастического толка, правами на которую обладает Holistic Design. На ее основе уже выпущено ни много, ни мало, а целых одиннадцать настольных игр, выдвинувших ее на позиции одной из наиболее популярных во всем мире. В настоящий момент полным ходом движется подготовка двенадцатой серии, Noble Armada. И, скорее всего, для вас это столь же актуально, как жара в Зимбабве. Вам приходилось играть хоть в какой-нибудь из настольных вариантов **Fading Suns**?.. Н-да. Прошу прощения за неуместный вопрос. Так уж исторически сложилось, что нас с вами забыли включить в каталог «всего мира». Они играют, а мы даже не облизываемся, так как не очень-то и знаем, во что такое они там у себя играют...

Человечество достигло звезд во времена, когда еще существовала Первая Республика. Наций в обычном понимании этого слова тогда уже не осталось — мир был поделен на сферы влияния могущественнейших корпораций, заботящихся не столько о благосостоянии человечества, сколько о собственной наживе. Баронов, правящих корпорациями, называли 'zaibatsu'... Солнечная система была колонизирована быстро. Потом на ее окраинах обнаружили гиперпрыжковый механизм, позволявший перемещаться между звездными системами. Поначалу строительством межзвездных кораблей заведовали корпорации, и новооткрытые планеты использовались ими как плацдармы для добычи полезных ископаемых. Но долго так продолжаться не могло. Всемирная гражданская война, приведшая к окончанию эпохи правления 'zaibatsu' и похоронившая Первую Республику в руинах, началась после того, как группе приверженцев анархистского общественного уклада удалось выкрасть и обнародовать технологию гиперпрыжка. Настала пора Исхода.

Хаотическое расселение человечества по многочисленным пригодным к обитанию мирам достижимого космического пространства привело к образованию десятков самостоятельных планетарных государств, некоторые из которых провозгласили себя демократическими, другие же оказались во власти тоталитаризма. Свежеиспеченные правители доморощенных держав, завещая власть своим потомкам, невольно основывали династии — так возникли первые «благородные кланы»... Хаос. Разрозненность. Вражда. Жалкие и неудачные попытки планетарных государств к объединению. Многое изменилось вместе с появлением Пророка. Он говорил, что призван Богом, которого называл Пансоздателем. Он способен был творить чудеса. У него появилось немало последователей, он стремился к объединению миров, и человечество смотрело на него с надеждой... Надеждами все и ограничилось. Объединение произошло позже. Благодаря враждебно настроенным расам чужих.

Сначала объявились шанторианцы. Не более чем разумные пошадоподобные создания... но только не сразу удалось осознать, в какой степени разумными они являются и в какой степени опасными они могут быть. Шанторианцы прекрасно уживались с людьми, пока не пришли укари — другая раса чужих, которая проявила себя тем, что использовала свои неизмеримо огромные способности телепатического воздействия для стимулирования шанторианцев на бессмысленный и бездумный мятеж против людского присутствия. Когда вскрылись истинные причины мятежа, было уже поздно — не существовало средств, чтобы погасить возгоревшуюся ненависть в людских глазах. Шанторианцы оказались практически полностью истреблены, их культура обращена в пепел их жилищ, их остатки расселены по резервациям... а миры наконец-то сплотились в ходе начавшейся вслед за этим Укарской войны, завершившейся вместе с захватом родной планеты укари. Нападение на ту планету возглавлял Паламедес Алекто, последователь Пророка, и вел он за собой военные силы новообразованной Универсальной Церкви Божественного Солнца. Победив, Церковь стяжала всеобщее признание и почет, а вместе с этим и сделала первый шаг к становлению себя как одной из наиболее могущественных сил, правящих мирами.



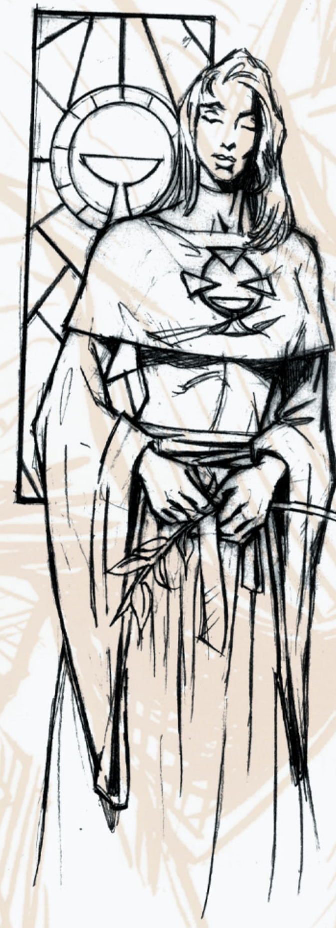
...Они называли себя Вау. Они значительно превосходили нас в технологическом развитии. Человечество продолжало поиски богатых ресурсами планет, приводя в подчинение разумные расы, если таковые встречались на его пути. Вау пришли, когда оказалась захвачена их вассальная планета, населенная миролюбивой земледельческой расой Г'неш. Будучи не в силах противодействовать, люди принуждены были отступить и впоследствии оставаться в пределах установленных границ. По счастью, Вау не вынашивали экспансионистских планов. Однако «дары», которые в дальнейшем они иногда давали людям, странным образом всегда приводили к конфликтам и раздорам. Столкновение с Вау имело и еще одно следствие — в результате недолгой войны удалось захватить несколько их звездолетов, через изучение которых мы научились устанавливать силовые щиты на космокораблях и получили в распоряжение бластеры.

Постепенно, благодаря Церкви и меркантильным интересам правящих лордов, возникла всеобщая Вторая Республика с демократическим правительством. Повела отсчет эра процветания и развития высоких технологий. Длилась она недолго. Благородные дома, неудовлетворенные своим новым незначительным положением, стремились к возвращению власти, и многое складывалось в их пользу... Увядающие солнца. Как раз в тот период стало известно об этом. Звезды медленно угасали, и никто не знал, почему это происходило. Правительство Второй Республики не могло совладать с распространившимися апокалипсическими настроениями, подкрепленными набравшим популярность милленианизмом — теорией конца света. Внезапное крушение глобальной коммуникационной компьютерной сети послужило толчком, приведшим к серии восстаний и бунтов, прокатившихся по крупнейшим городам всех людских планет. Вершиной стало то, что республиканская столица, находившаяся на Византии Секундус, пала в руки бунтовщиков. Благородные дома, используя момент, совместно с Церковью освободили столицу. Вернуть бразды правления сенаторам они, естественно, отказались. Началась эпоха Средних Веков, продолжающаяся и по сей день.



Внезапная утрата единой власти ввергла большинство человеческих миров в междоусобицу; в непрестанных столкновениях и локальных войнах выживали и одерживали верх лишь наиболее богатые или изворотливые благородные лорды. Слабейшие присягали на верность сильнейшим, и даже Церковь, стремясь не потерять свой военный и политический вес, постепенно обрастала вассальными планетами. Одновременно с этим корпорации, возникшие в период процветания Второй Республики и оказавшиеся не у дел после ее распада, сплотились в Торговую Лигу, в свою очередь состоявшую из гильдий, формировавшихся по характеру деятельности. При этом у Лиги в распоряжении был непобиваемый козырь — только она владела секретом гиперпрыжка, а значит и монополией на межзвездные перелеты. Окончательно утвердились три силы, подобно скалам воздвигшиеся над погрузившимся в пучину феодальной раздробленности человечеством: благородные дома, Церковь и Лига...

Emperor of the **Fading Suns**. Так называлась первая компьютерная игра, сделанная Holistic Design по мотивам вселенной **Fading Suns**. В период гибели Второй Республики многие планеты оказались отрезанными от круга заселенных миров. Эти планеты считались потерянными для нас. Но позже часть из них проявила себя. Проявила в виде вторжения орд варваров (как их называли), несущих хаос и разрушение, разорявших миры ради наживы и собственной славы. Только сплотившись, благородные дома могли отразить вторжение. Но одного лишь сплочения было недостаточно — требовался умелый тактик, могущий возглавить войска коалиции. Этим человеком стал Владимир. Он сумел победить — и вместе с тем обрел почет и могущество. После победы Владимир провозгласил себя первым Императором Заселенных Миров, и благородные дома, скрепя сердце, с благословения Церкви признали его права на престол. Однако в день коронации Владимир умер по необъясненным причинам, едва только водрузил на голову корону. Едва забрезжившие благополучие и стабильность ока-







запись под угрозой. Было решено назначить Регента, правящего до тех пор, пока не будет найден новый Император... Как раз с этого момента и начался отсчет событий компьютерной игры Emperor of the **Fading Suns**.

Запутанный лабиринт политико-экономических взаимоотношений с благородными домами, Церковью и Лигой. Постоянная угроза варварского вторжения и мятежи мелких лордов, вспыхивавшие с частотой падения капель в сильный дождь. Экономический менеджмент, основывающийся на добыче одиннадцати видов ресурсов, причем недостающие ресурсы можно возмещать за счет импорта из близлежащих колоний, закупки у Лиги или сопровождаемой немалым риском кражи у одного из благородных домов. Исследования окружающего пространства и налаживание торговых связей. Космические перелеты благодаря гиперпрыжковым порталам Лиги. К вашим услугам более ста видов юнитов, в вашем распоряжении возможности космических баталий, бомбардировок планет из космоса, десантирования войск на поверхность планет и сражений на поверхности. Ваша конечная цель — добиться всеобщего признания и таким образом сделаться Императором Увядающих Солнц... Жанр — походовая стратегия. Дата рождения — лето прошлого года. Одна из заслуживающих упоминания черт — ошеломляющий глобализм... В плане масштабности игровой вселенной EFS оставила далеко позади и Civilization, и Master of Orion... а заодно и саму себя. Глобализм породил EFS, и он же не дал ей познать массовый успех, оказавшись для многих «ошеломляющим» в прямом смысле этого слова. Те, кто разобрались в игре, до небес превозносили ее уникальность и революционность, чем вызывали искреннее недоумение всех тех, кто не стал тратить на нее время.

...Прежде чем был назначен новый Император, минуло почти что пять сотен лет, последние сорок из которых ознаменовались Войной за Имперский Престол, сопровождавшейся небывалым развитием военных технологий. В конце концов Императором Увядающих Солнц был провозглашен Алексиус Хоуквуд, принадлежавший к одному из пяти сильнейших благородных домов — дому Хоуквуд. Вослед за этим наконец-то настали сравнительно мирные и относительно спокойные времена. Именно так: сравнительно и относительно... Здесь начинается одиссея для тех, кто приходит в ролевую вселенную **Fading Suns**. Алексиус объявил о великом поиске: исследовать звезды, отыскать потерянные миры Второй Республики, а также... решить загадку увядающих солнц. Поговаривают, что солнца увядают из-за использования гиперпрыжковых порталов, черпающих звездную энергию... Другим кажется, что истек срок существованию человечества и всего иного, что нас окружает... Впрочем, для вас это уже не столь важно. Вторая компьютерная игра по мотивам вселенной **Fading Suns**, о которой пойдет речь далее, протекает почти в тот же период, но в несколько ином событийном русле.

4996 год от Рождества Христова

ознаменовался возвращением Questing Knights — тех, кто по призыву императора Алексиус отправился на поиски потерянных миров с целью возвращения их под протекторат империи. Возрадуйтесь: миры найдены. А теперь возрадуйтесь вдвойне, так как выполнять волю императора предстоит вам.



Разработчики определяют жанр **Fading Suns**: Starship Diplomacy как «real-time action strategy, space conquest simulation». Целых семь слов, и совершенно непонятно, что же именно за ними скрывается. В равной степени подобное определение можно было бы адресовать и к Privateer, и к Master of Orion, и к Star Control 2/3, и вообще ко всему космическому (так как «space»), где присутствуют элементы стратегии, исследований окружающего пространства и каких-нибудь боев в реальном времени. При этом информации о Starship Diplomacy разработчиками обнародовано было ровно столько, чтобы все окончательно запутать. И не оставить нам иного выхода, кроме как обратиться на Holistic Design с целой тучей вопросов, большинство из которых сводилось к одному, наиболее для нас существенному: люди, а чего это вообще будет?.. Ответил на наши вопросы Кен Лайтнер, лидер проекта и по совместительству один из создателей вселенной FS как таковой.

Странно. **Fading Suns** является ролевой вселенной — однако, ни первая, ни находящаяся в разработке вторая ее компьютерная реализация не имеют с RPG ничего общего. И как же все-таки определить жанр Starship Diplomacy?

«Мы не предпочитаем стратегии ролевым играм, — объясняет Кен Лайтнер. — Просто это сильная сторона нашей команды. Что же касается жанра... Видимо, нечто, близкое по духу к Pirates! и Elite. Играющие контролируют небольшой флот космических кораблей. Они могут торговать с другими мирами, выполнять миссии и принимать контракты или отправляться пиратствовать. Их задача состоит в выяснении сюжетной линии и следованию по ее изгибам, но при этом не стоит забывать и о развитии своих баз снабжения. Миссии варьируются от эскортирования до торговли и до прямых военных действий».

Не беспокойтесь, если только что окончательно перестали что-либо понимать. Считайте, что это было вкратце. Теперь подробно.

Творец своей судьбы

Ролевые игры зародились в начале семидесятых, когда сделались утомительными настольные wargames, где играющим вменялось в обязанность управлять громадными историческими армиями в исторических битвах за достижение исторических же целей. Развитие нового жанра происходило в двух направлениях. С одной стороны, это было фэнтези, инспирированное произведениями Джона Рональда Толкиена. С другой стороны, постепенно начала процветать научно-фантастическая ветвь, последователи которой вдохновлялись произведениями Фрэнка Герберта и его серии книг о «Дюне».

Ролевая вселенная Fading Suns появилась не так давно. В 1996 году. Из бессмертного произведения Герберта она почерпнула немало идей, касающихся мироустройства и миропорядка. Например, благородные дома FS во многом схожи с домами Харконненов и Атридесов, а лига навигаторов «Дюны», водивших космические корабли через пространство, имеет немало общего с гильдией Колесничих из FS. Однако при этом в FS чувствуется и влияние фэнтези, и даже мотивы реальной истории человечества — например, здесь есть гонение на науки, инквизиция и «темные века»; эпоха ренессанса, когда происходит возрождение культуры, и периоды всеобщей гонки вооружений. И еще многое, многое другое.

Для того чтобы начать играть в FS, требуются двадцатигранный кубик (надо сказать, что за рубежом такие купить легко), бумага, ручка и, разумеется, воображение. Правила записаны в обьемистой инструкции, которая больше похожа на гигантский историко-фантастический эпос, завернутый под ваше непосредственное участие. Изучив правила и следуя основным сюжетным линиям, вы становитесь полностью свободны творить свою судьбу в рамках вселенной Fading Suns.

Ты, главное, не отчаивайся...

В отличие от Emperor of the **Fading Suns**, играющему не придется бороться за контроль над галактикой. Здесь и цели другие, и размах поменьше. Существует пять наиболее могущественных благородных домов, и вы к ним не имеете ни малейшего отношения. Еще существует масса мелких благородных домов, едва заметных в своей незначительности. Вот один из таких мелких домишек вам и предстоит возглавить.

Столица империи по-прежнему располагается на Византии Секундус, где заседает император Алексиус. Там — центр заселенных миров. Там творится большая политика, в тех районах находится резиденция Патриарха Церкви Божественного Солнца, там обретаются все наиболее значимые силы империи. Ваша же персона обретается на самой периферии, на отдаленных рубежах империи, в непосредственной близости от пространства, контролируемого двумя главными варварскими кланами — халифатами Вулдрока и Кургана. Ваша глобальная цель состоит в том, чтобы максимально развить свой дом и заставить всех и вся считаться с вашим, в общем-то, совершенно никчемным присутствием. Успех будет достигнут, когда вы получите право голоса в имперском совете. А чтобы таковой успех достичь, вы должны, как уже говорилось, привести варварские кланы к подчинению империи. Нет, военной агрессией этого не добиться. Разве что станете вторым Владимиром, но только это навряд ли. Тут разве что дипломатией... Хотя какая может быть дипломатия с варварами... Что вы говорите? Нет, они вполне цивилизованные, просто их так называют — «варвары». А дипломатии не получится, так как это они всех вас тут за варваров считают...

Вы вступаете в игру с одним задохлым звездолетиком и большими надеждами на грядущую победу. Всем остальным до вас как до прошлогоднего снега, и это плюс, так как только поэтому вы все еще не находитесь в вассальном подчинении у одного из влиятельных домов или у Церкви. В ближайших планах — сколотить мамальский флот. Свобода действий предоставлена настолько широкая, что хоть вешайся. Можно торговать. Заниматься дипломатией. Заделаться наемником и выполнять оплачиваемые поручения. Пиратствовать. А также и все перечисленное вместе взятое.

Кен Лайтнер: «Игра центрируется вокруг развития маленького благородного дома (или варварского клана) через торговлю, дипломатию и военные действия. Причем именно в таком порядке».

О, извините! Чуть не забыл. Вы еще можете начать игру на стороне халифата Вулдрока. Это так, к слову.

Торговля. Дипломатия. Пиратство. И наемничество. Четыре конька, которых вам предстоит объездить за время прохождения SD. О них и поговорим. Причем, цитируя Кена, именно в таком порядке.

Вторая жизнь для Макиавелли

1993 год. Holistic Design разрабатывает и издает Merchant Prince. Игровой процесс вертится вокруг мореплавания и торговли, освоения неизведанных земель и проложения новых торговых путей. При этом Merchant Prince niaa??ae neeuiue iieeoe?aneee yeaiaio, e ii oai a?aiaiai yoi auei aia?aua.

1995 год. MicroProse покупает у Holistic Design лицензию на Merchant Prince, после чего им же и поручает разработку новой игры на прежней идейной основе. Переделка получает название Machiavelli: The Prince. Merchant Prince обретает новое лицо. Новое во всех отношениях, так как разработчики перерабатывают не только и не столько концепцию, сколько графику... Среда Machiavelli обширна, многогранна и детально проработана. Венецианский торговец, конкурируя с тремя соперниками, к концу игры должен остаться с наибольшим количеством денег на руках. Цель проста, однако для ее достижения требуются и торговая хватка, и политическая изворотливость, и умение вести военные действия. Единственный недостаток игры — посредственная «экономическая модель».

Кен Лайтнер: «В «**Fading Suns**: Starship Diplomacy» мы делаем сильные заимствования из нашей всемирно признанной Machiavelli: the Prince. Но, разумеется, торговый движок значительно превзойдет Machiavelli. Цены будут изменяться в зависимости от совершенных закупок и продаж, а также событий, происходящих в близлежащих регионах. Это будет реалистичная экономическая модель».

Вы не только покупаете-продаете, вы можете также и налаживать собственное товарное производство, затем автоматизируя поставки и таким образом обеспечивая себя постоянным притоком денег. Торговые операции осуществляются не только на планетах, но и в космосе — возможны стыковки с другими звездолетами и орбитальными космическими станциями. Берегитесь пиратов. Они держат доносчиков в космопортах и поэтому всегда в курсе того, какой корабль чего везет. С другой стороны, пираты предпочитают действовать на всеми используемых космических торговых путях, и если вы изберете менее оптимальные, но никем не тореные маршруты, у вас будет больше шансов избежать нежелательных встреч. А вообще — пираты не любят атаковать тяжеловооруженные корабли, и, потратившись на дополнительные силовые щиты, вы застрахуете себя от их шаек. Но абсолютной гарантии достичь вам все же никогда не удастся, так как под видом пиратов на вас может напасть и кто-нибудь более серьезный... Мало ли кому вы там не понравитесь...

Умей вертеться, но не юлой

Хорошая репутация откроет вам двери гостеприимства многих планет, а плохая репутация — повесит на них большой амбарный замок, сопровождаемый рекомендацией следовать восвояси, пока целы. Поднять репутацию можно, напри-

мер, отлавливая все тех же пиратов. Или посылая щедрые дары особо сердитым особам. Не стоит забывать и про влияние Церкви, которая может счесть тот или иной ваш поступок предосудительным. У Церкви не в почете постоянно набирающие вес еретические течения (как раз на периферии они особенно сильны) и чрезмерная тяга к научным знаниям (для нее это та же ересь). Что же касается плохой репутации, то ее заслужить совсем просто. Брякнешь чего-нибудь не то на дипломатических переговорах, или пиратские похождения твои вскроются, или еще что...

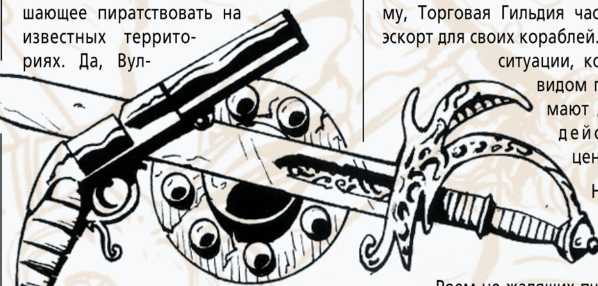
Дипломатия потребуется и для достижения политического веса в империи. Немало денег придется истратить на подкупы различных сановников. Только прежде чем заручиться чьей-либо поддержкой, убедитесь, что она вам нужна. Скажем, не стоит искать расположения тех, кто сейчас в опале у Императора — толку от них мало, зато есть риск поссориться с имперскими властями. А то нарвется еще на конфликт с местной версией КГБ, «Имперским глазом» прозывающейся...



Грабеж — дело тонкое

Пиратская жизнь. Вольная жизнь. Раздолье, никаких законов, никакой ответственности, только космический ветер в спину да звездное море под кормой звездолета. Сам себе судья, прокурор и адвокат... Вы действительно так подумали? Что, правда, подумали? Ну, так ничего подобного. Зря вы так подумали.

Кен Лайтнер: «Подобно тому, как это было в семнадцатом веке, в пору пиратства и приватирства, играющий должен тщательно выбирать, кого ему грабить и от кого держаться подальше. Можно вывесить пиратские флаги и отправиться пиратствовать в принадлежащий Вулдроку космос, а затем вернуться назад в защищенное пространство дома Хоуквуд. Возможно даже, что Хоуквуд обеспечит вам каперское свидетельство, разрешающее пиратствовать на известных территориях. Да, Вулдрок взбесится и вышлет за вашей головой наемников (bounty hunters), но если дом Хоуквуд не находится с этим варварским кланом в состоянии мира, то наемников не пустят через гиперпрыжковый портал».





Продуманный выбор жертвы не менее важен, чем просчет путей к последующему бегству с места преступления. Немалое значение приобретает и формирование приватирской флотилии. Все нормальные пираты обычно предпочитают высокоманевренные и легкобронированные корабли, позволяющие произвести молниеносную атаку. Победа кроется в скорости и неожиданном натиске. К тому же, на скоростных кораблях легче уйти от возможного преследования. Очень даже возможного, к слову.

Убийца по контракту

Кен Лайтнер: «Я только что упоминал, что Вулдрок может нуждаться в наемниках для поимки пиратствующих молодчиков. Есть у Вулдрока и собственные приватиры — и, понятное дело, благородные из дома Хоуквуд также будут периодически привлекать кого-то, чтобы остановить их. В дополнение к тому, Торговая Гильдия часто нанимает эскорт для своих кораблей. А возможны ситуации, когда вас, под видом пирата, нанимают для атаки на действительно ценный груз...»

Наемники нужны всем, везде и всегда. Роем не жалящих пчел вокруг вас постоянно вьются различнейшие контракты, и только вам решать, за какое из предложений браться. Но коли уж взялись — старайтесь исполнить в лучшем виде. А то после пары-тройки провалов с вами никто и разговаривать не станет. Да, и не забывайте про репутацию. Подзаконное задание может быть легким и хорошо оплачиваться, однако если истина о вашем участии всплывет на поверхность, то вы рискуете поссориться с кем-нибудь из сильных мира сего...

Не цель, но средство

Вопрос: «Крайне упрощенная графика явилась одним из неприятных упущений Emperor of the **Fading Suns**. Насколько я понимаю, ваша игра Starship Diplomacy для космических боев использует трехмерный движок, работающий не без дружеской поддержки 3Dfx. Да и вообще позиционируется как 3Dfx-MMX содержащая. Как бы вы могли сравнить графический уровень Starship Diplomacy с другими грядущими релизами ее периода (середина 1999 года)?»

Кен Лайтнер: «Starship Diplomacy использует совершенную 3D технологию, но не стоит путать игру с технологическими продуктами, предназначенными лишь для рекламы собственных движков. Для нас первостепенен игровой процесс. Новые технологии — не более чем инструмент».

Starship Diplomacy не явится графическим откровением. И это легко объяснимо: настольная вселенная **Fading Suns** по определению рассчитана не на внешние красоты, а на хорошее воображение. Для Holistic Design графика второстепенна. Ставка делается на играбельность, а не на динамический свет вкупе со всякими там эффектами тумана. Которые там, кстати говоря, будут.

И да пусть увядают солнца!

Провозглашу истину, всем вам известную. Объем статьи ограничен, и расписываться дольше положенного мне, разумеется, никто позволения не давал. Поэтому мы не будем вдаваться в подробности того, как реализуется multiplayer в SD и почему разработчики стараются сделать так, чтобы ваши противники были во всем подобны реальным игрокам (на самом деле — для того, чтобы в multiplayer'е вы могли без труда начать играть чуть ли ни за кого угодно). Не будем мы говорить и о том, почему студия Top Dog, которой поначалу поручили разработку, спустя несколько месяцев была отстранена от дел как «не оправдавшая высокого доверия».

А еще мы не будем строить прогнозов насчет того, смогут ли Holistic Design реализовать все то невероятное число планов и задумок, о которых вы прочитали в этой статье. Хотелось бы верить в лучшее. Очень хотелось бы надеяться, что им удастся, и что графика на пару с искусственным интеллектом не накапают из своей ложки дегтя в ту бочку меда, которой видится Starship Diplomacy.

Пожелаем Holistic Design успеха. И да пусть увядают солнца.



Компании "Новый Диск" и "Compedia Ltd."

представляют...



Вам понравилась "Розовая Пантера"? Тогда эти новые игры и головоломки – для вас!

Для детей младшего и среднего возраста

Развивающие игры для самых маленьких

ВОЛШЕБНЫЕ ИГРУШКИ



Это коллекция познавательных и очень интересных игр, предназначенных для детей младшего возраста. Множество головоломок, лабиринтов, загадок, музыкальных и звуковых игр доставят огромное удовольствие вашему ребенку. Веселые и занимательные игры способствуют развитию пространственного мышления, зрительной памяти, повышают навыки восприятия информации на слух и концентрации внимания. Кроме того, "Волшебные игрушки" дадут вашим детям первые уроки работы с компьютером.



Красочная трехмерная игра-квест

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ



Действие разворачивается на студии мультфильмов, где усталый художник Билли заснул, так и не закончив свой фильм. А ведь премьера должна состояться завтра! Легкий сквозняк разбросал по комнате его рисунки, и тут началось самое настоящее волшебство! Мультипликационные персонажи "Горди" и "Перчатка" ожили, чтобы помочь Билли закончить мультфильм. Но без вас им не справиться с этой сложной задачей. Теперь вы становитесь режиссером фильма, именно от вас зависит судьба художника Билли!



Международный успех!

Таинственные приключения превращают обучение английскому языку в увлекательнейшую игру!

В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ



Этот приключенческий квест разработан специально для изучающих английский язык. На диске различные виды заданий, выполнив которые играющий не только повысит навыки чтения и письма, но и научится правильно строить предложения и понимать прочитанное.



Коллекция логических игр и головоломок

СУПЕРИНТЕЛЛЕКТ



Над этими играми придется поломать голову даже самым сообразительным! На диске вы найдете множество заданий, разработанных специально для повышения коэффициента IQ. Как насчет того, чтобы угадать из ряда цифр четырехзначное число? Или за несколько секунд построить башню из кубиков? И помните, по мере продвижения вперед задания будут становиться все более и более сложными. Кстати, не хотите ли проверить уровень развития своего интеллекта? Программа предоставляет вам и такую возможность.



Подробную информацию об этих и других дисках компании "Новый Диск" можно узнать по адресу: www.nd.ru.

Розничная цена каждого диска: 16 $

Учимся играя!

ВНИМАНИЕ!

Доставка дисков производится бесплатно. Заказать диски можно по телефону (095) 147-55-08. В Москве доставка осуществляется курьером. За пределами Москвы диски можно получить по почте. Для этого необходимо:

1. В любом отделении Сбербанка заполнить бланк денежного перевода, указать наши реквизиты, наименование, количество дисков, Вашу фамилию и обратный адрес. Наши реквизиты: ЗАО "НОВЫЙ ДИСК", ИНН 7707175135, Р/с 40702810800000436001 в КБ "Содбизнесбанк", отд. "Хамовники", к/с 30101810500000000662, БИК 044583662.
2. Умножить розничную цену диска (16 $) на официальный курс ЦБ РФ на день оплаты. Результат умножить на кол-во дисков.
3. Заполнить сумму платежа и оплатить заказ.
4. Сообщить о Вашем заказе по телефону (095) 147-5508, (095) 932-6178 или электронной почте sale@nd.ru

Мы вышлем Вам посылку сразу после получения денежного перевода.

Приглашам региональных дилеров. В нашем прайс-листе более 400 наименований российских лицензионных CD-ROM'ов .

Диски можно приобрести...

....в магазинах-партнерах компании "Новый Диск":

Братск: ул. Ленина 1,(3953) 43-52-70; ул. Кирова 10,(3953) 41-41-86; **Владимир:** ул. Добросельская 175,(0922) 21-28-26; **Волгоград:** ул. Ангарская 17,(8442) 32-97-18; **Екатеринбург:** ул. Мира 32,(3432) 74-27-82; ул. 8 марта,28/2,(3432) 22-97-03; **Кемерово:** Дом кино "Москва",(3842) 36-03-03; **Краснодар:** ул. Ленина 23,(8612) 62-33-73; **Красноярск:** ул. Северная 9А,(3912) 21-25-67; **Москва:** пр-т 60-летия Октября 20,(095) 125-60-01; ул. Авиамоторная 53 ,(095) 273-93-16; ул. Вешняковская 18,(095) 373-60-91; Заревый пр-д 12,(095) 476-24-55; Ленинский пр-т 61,(095) 939-00-55; ул. Нагатинская 35,(095) 112-96-32; ул. Новослободская 14/19,(095) 978-13-29; Олимпийский пр-т 16,(СК Олимпийский),(095) 926-55-22; Рязанский пр-т 46/3,(095) 379-68-27; Старопетровский пр-д 11,корп.2,(095) 159-40-01; Яна Райниса б-р 2,корп.1,(095) 494-4488; **Нижний Новгород:** ул. Ванеева 127,(8312) 67-79-05; **Новоуральск:** ул. Автозаводская 26,(34370) 3-16-78; **Омск:** ул. Кемеровская 10,(3812) 24-71-59; **Оренбург:** ул. Володарского 20,(3532) 77-01-40; **С.-Петербург:** ул. Краснопутиловская 31,(812) 325-68-98; Московский пр-т 106,(812) 327-90-16; "ДЛТ" первый этаж,(812) 311-83-12; "Гостиный двор",(812) 311-83-12; ул. Караванная 12,(812) 311-36-48; Невский пр-т 131,(812) 311-36-48; **Саратов:** ул. Немецкая 31/35,(8452) 73-32-26; ул. 3-я Дачная, ТЦ,(8452) 17-51-68; **Сочи:** Курортный пр-т 18/1,(8622) 99-87-89; ул. Северная 10,(8622) 92-22-91; **Тула:** Красноармейский пр-т 7,(0872) 20-01-31; Ленина пр-т 35,(0872) 31-12-16; **Тольятти:** Ленинский пр-т 8а,(8469) 32-38-53; ул. Карбышева 6,(8469) 26-50-54; ул. Ленинградская 11,(8469) 23-34-77; **Южно-Сахалинск:** ул. Чехова 7А,(42422) 3-36-05; **Челябинск:** ул. Российская 279,(3512) 60-20-57;

...а также в сети магазинов:

1С Мультимедиа - (095) 737-92-57; **R-Style -** (095) 403-90-03; **Аэртон -** (095) 231-60-23; **Денди -** (095) 956-11-70; **Диал Электроникс -** (095) 916-00-50; **Компьюлинк -** (095) 931-92-69; **Союз Мультимедиа -** (095) 263-10-39; **Формоза -** (095) 273-15-89;

По вопросам оптовых закупок и сотрудничества обращайтесь по адресу:
Москва, Ломоносовский пр-т, д 31, кор. 5,
тел. (095) 932-61-78, E-mail sale@nd.ru. www.nd.ru

Порадуй себя новым диском!

ПЛАТФОРМА:	DC
ЖАНР:	Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sega AM 2
КОЛ-ВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	http://www.sega.co.jp
ВЫХОД:	27 ноября 1998 года (Япония)
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tekken 3, Dead or Alive

Virtua Fighter 3 team battle

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

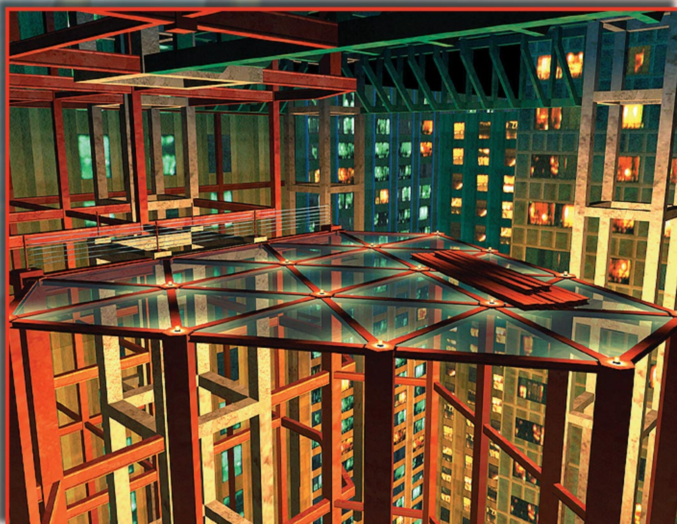
Virtua Fighter в своей третьей инкарнации превратился из революционной драки в настоящую классику, в произведение искусства, относиться к которому, как к очередному хитовому проекту, было бы просто некорректно.

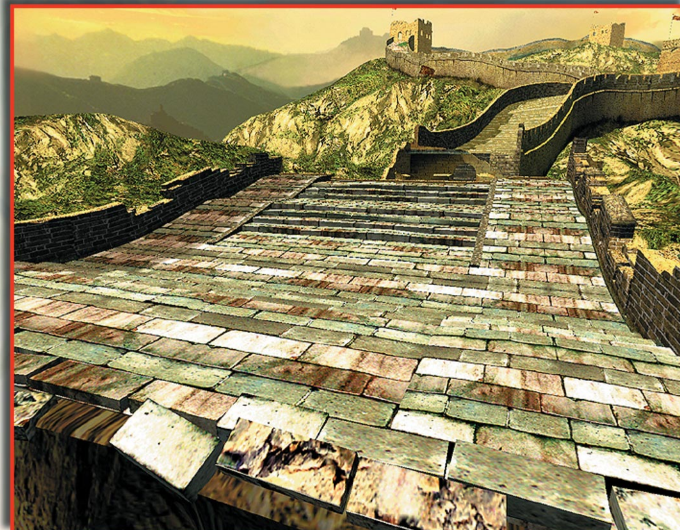
Уже давно прошли те времена, когда даже одно упоминание об игре «**Virtua Fighter**» заставляло замирать сердца поклонников видеоигр. Ушла в прошлое сеговская приставка — несчастный «Сатурн», а с ней и последние воспоминания об этой великолепной серии. Сейчас, пожалуй, лишь в залах игровых автоматов, которых становится все больше в Москве, еще можно найти что-то подобное...

И именно там несколько лет назад впервые появился в России ужасно медленный (но зато реалистичный), угловатый (но зато по-модному «виртуальный»), с ограниченным набором персонажей и движений, самый первый трехмерный файтинг, со всеми вытекающими последствиями, под названием **Virtua Fighter**. И совсем не важно, что дети за своеобразный вид героев называли игру «поединком роботов», а любители Mortal Kombat'ов и Street Fighter'ов вообще не восприняли этот проект всерьез — главное, первый шаг был сделан, и эра трехмерных драк началась. Однако, не смотря ни на что, главными ценителями подобных произведений, японскими игроками, эта далеко не самая совершенная игра уже тогда была возведена чуть ли не в ранг божества, и ее популярность превысила все самые смелые ожидания. Тем не менее, на западе место короля трехмерных поединков довольно быстро перешло к более доступной для широкого круга игроков намковской серии «Tekken», которая пусть была и глубоко вторичной, но зато более яркой и зрелищной, нежели чрезмерно эстетская и наполненная глубинным смыслом серия эпохальных драк от Sega AM 2. Но сейчас, похоже, времена меняются, и у Сеги вновь появился реальный шанс вернуть **Virtua Fighter**'у заслуженную известность и славу. И все это благодаря тому, что в самом ближайшем будущем мы получим в домашнее пользование последний в Virtua-серии и самый изысканный файтинг вообще, неподражаемый **Virtua Fighter 3**. А ведь еще совсем недавно это казалось совершенно невозможным, но с появлением новой сверхмощной игровой консоли от Sega такое событие стало реальностью и совсем не виртуальной.

И чтобы вы, уважаемые читатели, смогли в полной мере понять всю глубину и значимость VF-серии, позвольте мне сделать небольшой экскурс в историю. Итак, зимой 1993 года на рынке игровых автоматов появилась новая, революционная по тем временам, игра **Virtua Fighter**, продюсером которой, как и всех последующих игр серии, был один из великих японской игровой индустрии прошлого, настоящего и, я надеюсь, будущего — Yu Suzuki. Кстати, он уже имел опыт работы над трехмерками, причем довольно удачный, создав до этого не менее революционный гоночный симулятор Virtua Racing, который также заложил буквально все основы жанра современных трехмерных гонок. **Virtua Fighter**, в свою очередь, уже заложил основу не только в одном ограниченном жанре, но и дал благодатную почву для дальнейших разработок практически для любых трехмерных игр. Тем не менее, сама игра в то время была все же еще двухмерная, хотя и имела полностью трехмерный движок. Второй же Fighter, появившийся уже через год, в продолжение передовых традиций, ввел в жанр, помимо всего прочего, и перемещения персонажей в трехмерном пространстве. И хотя проделать такое могли всего лишь два новых героя игры, причем с превеликим трудом, жанр трехмерных драк с приходом VF 2 обогатился уже полноценным новым приемом с возможностью контратаки, а не просто тривиальным откатом в сторону, как в каком-нибудь Toshinden'е. Кроме того, эти два героя, Leon и Shun, наверное, впервые в жанре практиковали реально существующие боевые стили (в данном случае различных школ китайского ушу), причем в таком шикарном исполнении, что можно было просто сойти с ума. Также именно в этой игре разработчикам впервые в мире удалось создать трехмерную игру, чей игровой процесс, наконец-то, сравнялся по своему качеству с лучшими двухмерными произведениями того времени. Это завоевание, на первый взгляд, не кажется таким уж существенным, однако, именно начиная со второго **Virtua Fighter**'а, и началось реальное освоение трехмерных миров не для простой показухи, а для пользы дела. И эта игра вновь добилась умопомрачительной популярности у себя на родине, получила кучу наград от профессиональных критиков и превратилась в настоящий предмет для подражания и восхищения. Кто-то вновь пытался ее упростить и представить игрокам в более доступной форме, кто-то и вовсе пытался ее повторить, так и не поняв ее истинной сущности. Однако, не смотря ни на что, VF 2 так и оставался для всех непокоренной вершиной совершенства, что бы вы ни хотели думать по этому поводу. А тем временем Yu Suzuki в течение двух лет работал над следующей частью своей эпопеи, то есть над непосредственным предметом данной статьи. Речь здесь идет, естественно, о **Virtua Fighter 3**.

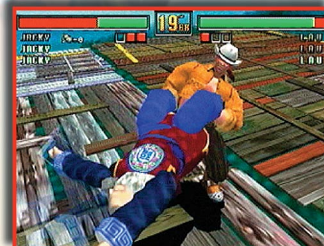
Но для начала стоило бы заметить, что именно на этой части прервалась последовательность перевода игр из этой серии с игровых автоматов на домашние консоли. Если вы помните, то первые два Fighter'а практически без потери качества были переведены в формат Sega Saturn, а **Virtua Fighter** 2 появился даже и на MegaDrive, правда, в более упрощенном варианте. Но третий Fighter увидел свет на новой сеговской аркадной машине под кодовым названием Model 3, к производительности которой долгое время не могла даже близко подойти ни одна домашняя приставка и PC со своими пресловутыми акселераторами. Поэтому последней игре в серии суждено было надолго остаться в аркадах. Но это, поверьте, к лучшему, так как одним из неоспоримых ее достоинств являлась невероятно детализированная и практически безупречная по всем стандартам графика. А получить в домашнее пользование лишь десятую часть всего того великолепия — нет уж, спасибо. Такое предложение можно было бы сравнить лишь с покупкой за бешеные деньги вместо подлинника жалкой копии произведения искусств, сделанной рукой ремесленника-самоучки. И такое сравнение, поверьте, это не пустые слова, так как третий **Virtua Fighter** и по сей день остается одной из самых совершенных по всем параметрам игр современности.





Но обо всем по порядку. Мощности третьей модели дали возможность разработчикам ничем не ограничивать собственную фантазию. Поэтому графически игра выглядела просто превосходно. Причем, как это принято в Японии, все в ней было сделано прямо-таки с болезненной дотошностью. Текстуры на высоком разрешении, нанесенные на огромное количество полигонов, полностью передавали визуальные ощущения от реальных вещей: шелковые одежды, которые были именно надеты, развевались на ветру, отдельные части костюмов и самих фигур персонажей (волосы, пальцы и т.д.) довольно активно двигались в процессе игры, а детализированные лица персонажей практически не отличались от реальных. Тем не менее, вследствие практически полного отсутствия мимики герои игры так и не смогли получить заключительную часть новоприобретенной человечности, что сделало их очень похожими на знаменитых японских кукол с фарфоровыми головами. Но, с другой стороны, именно этот аспект заставляет нас поверить в то, что перед нами не обычные, а всего лишь виртуальные люди. Но одной из героинь, точнее, боссу игры, таинственной Dural, повезло больше всех. Она наконец-то приобрела свою истинную форму — вылитой из жидкого металла женщины, сильно напоминая родственницу терминатора T-1000 из известного фильма.

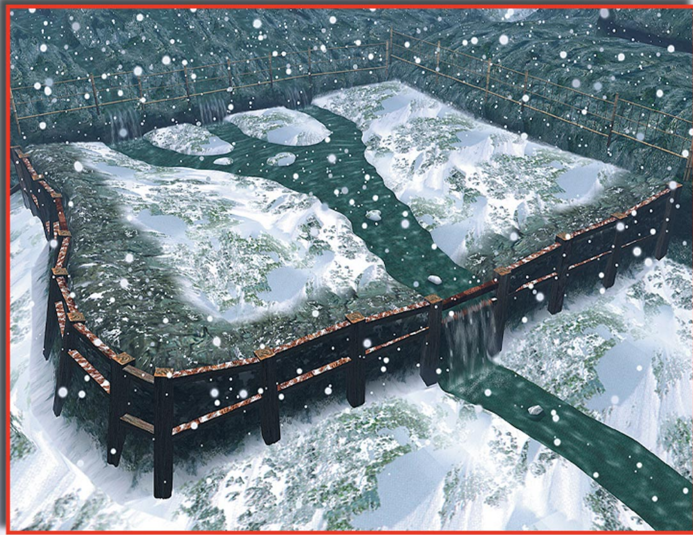






Кроме бойцов значительно изменились в лучшую сторону и арены. Из игры теперь полностью исчезли стандартные ринги, которые были заменены на полноценные трехмерные мини-миры. О качестве их исполнения говорить не приходится. Будь это японский сад ранней весной, горячая пустыня, океанский атолл или крыша китайского ресторана — сходство с реальностью просто поражает. Ну, а к таким деталям, как летающие листья, снежинки или тучи пыли, которые вдохнули в эти миры настоящую жизнь, все уже давно привыкли (шутка). Кроме графического сходства со своими виртуально-реальными прототипами эти арены как бы захватили и частичку жизни оригиналов. Они перестали иметь одинаково правильную прямоугольную форму и ограничены теперь вполне реальными объектами. К примеру, арена, расположенная в метро, была ограничена лестницами входа на платформу и двумя железнодорожными путями, причем выкинуть противника на рельсы не составляет особого труда (при желании можно постараться столкнуть его и под идущий поезд). Кроме этого, как это уже было сказано выше, арены стали по-настоящему трехмерными, то есть впервые приобрели рельеф. Таким образом, ситуация, когда голова одного бойца находится на уровне пояса другого, для VF







3 является вполне нормальной. И, кроме всего прочего, все эти прелести и изыски были мастерски вплетены разработчиками и в сам игровой процесс.

Что касается тактики ведения боя каждым из персонажей, то здесь глобальных изменений, по сравнению со вторым fighter'ом, на первый взгляд, не произошло. В уже зарекомендовавший себя временем файтинг теперь добавилась «лишь» необходимость учитывать рельеф и возможность отхода в сторону, о которой мы еще поговорим. Казалось бы, это все мелочи, но именно они дают неимоверное разнообразие возможностей дан-







ной игре, и делает VF 3 самым выдающимся из файтингов на сегодняшний день. С другой же стороны, данная игра стала намного проще, интуитивней и зрелищней всех своих предшественниц (наверняка пришлось сделать соответствующие выводы из популярности Tekken'ов и Street Fighter'ов). У каждого из героев появилась целая куча новых приемов, ударов и бросков, включая уже упомянутый шаг в сторону. Последнее движение или прием с отдельной кнопкой для его осуществления появились именно в VF 3, и опять же впервые в жанре. Это сделало трехмерный файтинг по-настоящему трехмерным и, конечно же, более интересным. Стоит отметить и еще одну деталь — исчезновение космических прыжков, которые были присущи первым двум частям серии. Очевидно, зоны конфликтов приобрели в этой игре не только реальный внешний вид, но и реальную гравитацию.

Virtua Fighter всегда отличался немногочисленностью своих героев, зато каждый из них, что значительно важнее, представлял собой яркую индивидуальность как своим внешним видом, так и стилем борьбы, набором приемов и тактикой боя. Напомним, что изначально VF представляли настоящие уличные бойцы Sarah и Jacky Bryant, каратист из Японии Akira Yuki, мастера ушу отец и дочь Lau и Pai Chan, чемпион рестлинга Wolf Hawkfield, могучий рыбак Jeffry McWild и ниндзя Kagemaru (куда же без них). Но по мере выхода новых fighter'ов появлялись и новые герои, причем их индивидуальность уже просто сквозила с экрана. Так, второй файтер прибавил к имеющимся девяти еще двух — Leon Rafale и Shun-di, владеющих самыми зрелищными из стилей китайского ушу школ богомола и пьяницы. В третьем файтере разработчики, чтя традиции, опять прибавили двух персонажей, но на этот раз обратясь к боевым искусствам родного острова. Новичками стали Taka-arashi — огромный борец сумо, и прекрасная Aoi Uminokoji — представительница слабого пола и блестящий мастер ай-кидо. Таким образом, общее количество персонажей достигло тринадцати, включая неиграбельную изначально Dural.

Теперь вы уже практически полностью ознакомились с этой игрой. Осталась лишь небольшая деталь, а именно «хвостик» ее названия: «team battle». Здесь все просто — примерно через год после выхода третьей части появился новый игровой автомат под названием **Virtua Fighter 3 team battle**. Он отличался от предшественника введением нового для аркад, но совершенно обычного для приставок игрового режима — командной битвы. То есть в начале игры вы набираете команду из трех человек, а затем бьетесь ими по очереди с компьютерным оппонентом без восстановления «жизни». Кроме этого в версии team battle была добавлена новая арена, а остальные несколько расширены. Также в этой версии разработчики добавили несколько новых движений и приемов для некоторых персонажей и довели общую сбалансированность игры до полного совершенства. Вот, собственно говоря, и все отличия. И именно эта игра появится на Dreamcast 27 ноября одновременно с выходом приставки. Графически же она практически неотличима от аркадного варианта, а по некоторым параметрам даже превосходит его. В частности, версия этой игры для Dreamcast будет идти на более высоком разрешении, и в ней несколько улучшено освещение персонажей и арен.



Но все эти слова о трехмерности, полигонах, высоком разрешении и прочих прелестях современной технологии на самом деле в данном контексте не стоят и выеденного яйца. Все дело в том, что **Virtua Fighter 3** это не набор спецэффектов и не техническая демка возможностей третьей модели или Dreamcast'а. **Virtua Fighter** в своей третьей инкарнации превратился из революционной для своего времени драки в настоящую классику, в произведение искусства, относиться к которому, как к очередному хитовому проекту, было бы просто некорректно. Тем не менее, хитом она станет, причем, еще каким. Нам же осталось лишь дождаться появления у нас в редакции первого Dreamcast'а с этой игрой, после чего мы сообщим вам о том, смогла ли Sega полностью передать в ней все то, чем славился **Virtua Fighter 3** на игровых автоматах. Но из того, что мы уже видели, мы можем сделать логичный вывод, что разочарований нам ждать пока не приходится. **СИ**



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Роботосимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Activision
ОНЛАЙН:	http://www.activision.com
ВЫХОД:	Рождество 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	MechWarrior 3, Earth Siege III

Heavy Gear II

Олеся ЛАСКОВА,
Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Давным-давно жили-были фирмы FASA и Activision. Последняя в свободное от основных проектов время зарабатывала себе на жизнь, изготовляя по лицензии известную серию симуляторов Mechwarrior, действие которой разворачивалось в широко известной вселенной под названием Battletech. Таким образом были созданы целых три весьма неплохих игры: MechWarrior 2 (31st century combat и Ghost Bear's Legacy) и MechWarrion 2: Mercenaries (не считая многочисленных римейков и сетевых адд-онов). Но когда пришла пора выпускать уже почти готовую новую серию эпопеи — Mechwarrior III: Operation BirdDog, коварная FASA взяла да и отняла у бедняг право на использование торговой марки Battletech, отдав ее некой ZippeR co., третьего MechWarrior от которой мы все никак не дождемся.

Тут-то ребята из Activision крепко задумались: игра готова на 75%, а движок так и вообще на все сто — не пропадать же труду... Что же делать?



Известно, что. Это у нас, в России, игровых вселенных раз-два и обчелся — пресловутый Battletech в скверно переведенных книжках и дешевых паззлах, да Warhammer (только-только появился), а у них, в Штатах и в Европе, их пруд пруди. Так что найти хозяев другой вселенной, похожей на Battletech, не составило большого труда. Так родилась первая часть **Heavy Gear** — серии, основанной на мире Dream Pod 9.

Строго говоря, **Heavy Gear** отнюдь не был первой ласточкой в семействе компьютерных игр Dream Pod 9. Игроки со стажем, возможно, помнят игру «Terra Nova», много лет назад появившуюся на рынке. TN не стала лидером продаж, да и, чего греха таить, вообще оказалась неудачным проектом, главным образом «благодаря» слабому графическому ядру. А вот **Heavy Gear**, напротив, отличался до-



вольно сильной графикой, каковая вкупе с оригинальным игровым миром не только довольно быстро вознесла игру на вершины хит-парадов, но и достаточно долго ее там поддерживала.

Козни землян

О концепции Dream Pod 9 вообще и **Heavy Gear** в частности можно говорить очень и очень долго. Если вкратце, то с нашего времени прошло примерно четыре тысячи лет.

На дворе 6132 год. Технология развивается огромными скачками, так что межгалактические путешествия и нейрокомпьютеры стали доступной всем реальностью. Естественно, изменилась не только наука, но и человеческая психология: религиозные распри на Земле обессилили правительство, а долгая и мучительная колонизация планет доказала, что дешевая и простая техника почти всегда более предпочтительна, чем дорогостоящая и не всегда надежная электроника. В шестидесятом веке земное правительство «Человеческий Договор» распалось, и многие колонии нашей планеты, такие, как Terra Nova, были потеряны. Галактические путешествия на Terra Nova стали возможны только с использова-



нием нескольких специальных кораблей-врат, оставшихся на орбите планеты и потихоньку гнивших там, так как ни одна из двух существовавших в то время на Terra Nova глобальных политических систем (о них смотрите чуть ниже) не испытывала необходимости в поддержании их работоспособности.

Шестнадцатью годами позже Новое Империалистическое Земное Правительство совершает попытку вторжения на Terra Nova. Две окончательно сформировавшиеся к тому времени политические силы планеты — Confederated Northern City-States (CNCS) и Allied Southern Territories (AST) — находятся на грани войны. Однако теперь, встретившись с превосходящими силами общего врага, они вынуждены объединиться, чтобы вместе успешно отразить атаку с Земли.

Однако после недолгого сотрудничества две конфедерации снова теряют покой. Конфликты разгораются с новой силой, а граждане конфедераций, уставшие от войн, затаив дыхание, ждут начала новой бойни...

Тем временем, пользуясь удобной ситуацией, земное правительство снова готовит атаку на Terra Nova. С этого момента и начинается **Heavy Gear II**. Нас ставят в ряды небольшого подразделения элитных бойцов, в задачу которого входят разведывательные и диверсионные мероприятия в глубоком тылу землян, в то время как Terra Nova решает внутренние вопросы и собирает силы сопротивления.

Gear... Что это?

Надеемся, что с сюжетом и общей концепцией все ясно, поэтому пойдем дальше. Как специалисты по Gear'ам, мы с вами, по крайней мере, должны знать, что же это такое. Так вот, вышеназванные устройства относятся как раз к недорогой и надежной технике. В принципе, они представляют собой силовые костюмы (англ. gear — костюм), ростом в среднем 3 метра, оснащенные двигателем внутреннего сгорания в качестве силовой установки. Gear умеет копировать отдельные движения человека — например, сидеть,





лежать и даже ползать. Пальцы на руках такой штуковины имеют датчики давления, что позволяет ее пилоту проводить довольно точные манипуляции с внешними объектами. Мобильные системы жизнеобеспечения дают возможность работать под водой. Кроме того, прыжковые двигатели, легко устанавливаемые практически на любой подобный скафандр, позволяют ему работать и в космосе, на орбитальных станциях и кораблях-вратах. Gear'ы изначально не были задуманы для военных действий, а использовались в экстремальных условиях в эпоху колонизации планет. Однако люди углядели в них удобное и недорогое военно-техническое средство, так что было разработано множество средств уничтожения, специально адаптированных для использования в «железных костюмах», и со временем последние стали основной наземной боевой единицей.

Военные Gear'ы бывают четырех типов: разведывательные (scout), боевые (battle), огневой поддержки (support) и штурмовые — страйдеры (striders).

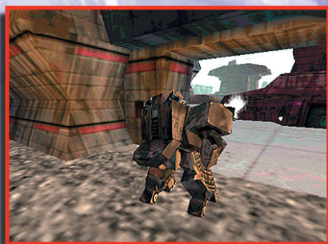
Разведывательные «одежки», как вы догадываетесь, самые легкие и быстрые. Борьба с противником — их слабая сторона, но и задача у пилота лишь обнаружить противника, оставшись незамеченным самому. Получив о враге какую-либо информацию, они передают ее всем дружественным Gear'ам в округе — в такой ситуации группа поддержки, даже не видя противника и руководствуясь лишь указаниями разведчика, может нанести по скоплению врагов тяжелый удар неуправляемым оружием. Кроме того, разведывательный Gear может вызвать в нужную точку удар артиллерии с базы. Так или иначе, группу «костюмчиков», среди которых нет ни одного разведчика, очень легко победить. К разведывательным Gear'ам относятся такие платформы, как

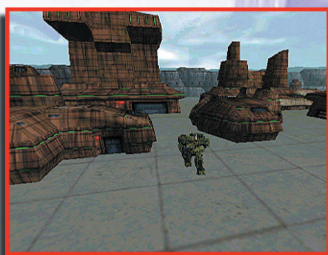












Cheetah и CheetahII на вооружении у CNCS, и Iguana и Jager на вооружении AST.

Боевые Gear'ы — рабочие лошадки войны. Их задача — только убивать. Часто, кроме обычного вооружения, они несут еще и однозарядное орудие огромного калибра, единственный залп которого может вывести из строя любого, пусть даже самого тяжелого, противника. Боевики могут быть оптимизированы для выполнения самых различных задач — будь то штурм тяжелых укреплений, борьба с разведкой противника или диверсионная работа. Комбинация из скорости и огневой мощи позволяет им эффективнейшим образом использовать любые укрытия: остатки стен, камни, деревья, окопы. Вдвойне опасны боевые Gear'ы в темноте. Их эффективное использование позволяет легко завладеть ключевыми позициями на поле боя. К этому классу относятся стоящие на вооружении у CNCS Hunter, HunterXMG и Jaguar, а также стоящие на вооружении у AST Gila, Black Mamba и Gold Marimba.

Gear'ы огневой поддержки (Support Gears) занимаются обеспечением постоянного прикрытия своих сил. Как правило, они оснащены легкой или тяжелой управляемой мортирой, способной с одного выстрела уничтожить одного-двух противников. Кроме того, «одежки» данного типа несут сверхтяжелое огнестрельное оружие, которое позволяет им проделывать большие дырки во всем, что случайно окажется рядом.

Смешанный отряд, состоящий преимущественно из Gear'ов огневой поддержки и нескольких боевиков, может быстро и эффективно разрушить оборону противника на отдельно взятом участке. К огневой поддержке относятся CNCSовские Grizzly и Kodiak (Черт возьми! Хотел удержаться, но не могу: как же все это похоже на BATTLETECH!) и AST'совские Spitting Cobra и King Cobra.

Штурмовые Gear'ы или, как их еще называют, Страйдеры — это тяжело бронированые и неповоротливые машины обычно негуманоидного вида (в отличие от всех прочих) и высокой огневой мощи. Атакуют со статических позиций или бьют по целям, не способным резко маневрировать. К Страйдерам относятся такие машины, как Mammoth CNCS и Naga AST.

Про демо-версию

Ну, предположим, Gear'ы мы с вами изучили. Чего же боле? Самое время перейти непосредственно к игре, благо Activision заботливо выложила на свой сайт демо-версию, отныне доступную для скачивания всем желающим.

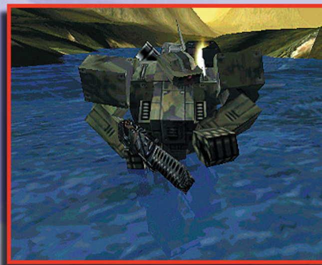
Во время инсталляции демка всячески расхваливает полную версию игры фоновыми текстами: обещает то целую кучу разнообразных мультиплеер-миссий, то невероятную графику... А потом в меню «Пуск» появляется долгожданная иконка.

Судорожно пропустив все мыслимые и немыслимые заставки с брифингами, мы наконец-то щелкнули по заветной кнопочке «Launch» (Ау, Mechwarrior!) и...

Скажем сразу — простому описанию увиденное не поддается. **HG2** построен на движке по имени «Dark Side». Так вот, это что-то потрясающее: начиная с того, как организован рельеф — холмы, деревья, куча статических объектов просто «для красоты» — и заканчивая анимацией самих Gear'ов! Легким шоком для нас оказалось то, как движется этот косолапый механизм, — плавно и невероятно быстро. А анимация посадки скафандра на колено и последующего перехода в положение лежа приводит неискушенного наблюдателя в щенячий восторг. Взрывы смотрятся классно, а обломки уничтоженных аппаратов дымят горящим маслом... А главное — все происходит быстро и динамично, в отличие от того же Mechwarrior'а.

Охладев минут через пять, я заставил себя перезапустить демку и оглядеть все несколько обстоятельней. На фоне главного меню присмотрелся к подозрительно выглядевшему курсору: где-то я похожий уже видел...

Так и есть! Курсор в меню чем-то очень смахивает на Starcraft'овский — даром, что синий. Еще: в деме оказался доступен мультиплеер — во время первого запуска игрушки мы этого не заметили. Соответственно, сразу же кинулись подключаться к И-нету... Увы, нас ждало глубокое разочарование — оказалось, что мультиплеер не работает меньше чем с 64-мя мегабайтами памяти. Ничего, нормально. И не такое видали...





К фотографии:

За пару дней до выхода демы нам удалось откопать в дебрях Интернета преинтересное фото — это те самые люди, которые делали **Heavy Gear II**. Страна должна знать своих героев в лицо! Итак:

Нижний ряд: (слева направо) — ***Jack Mamais*** *(Директор),* ***Robert Berger*** *(Дизайнер),* ***Doug Pearson*** *(тоже Дизайнер),* ***Dave Nash*** *(еще один Дизайнер),* ***Dave White*** *(последний Дизайнер).*

Средний ряд (слева направо) — ***Dave Georgeson*** *(Продюсер),* ***Clancy Imislund*** *(Программист AI),* ***Jean-Marc Morel*** *(Ведущий Программист),* ***Jeff Graebner*** *(Программист Multiplayer),* ***Smith Surasmith*** *(Создатель террайнов и Дизайнер интерфейса),* ***Julio Jerez*** *(Программист 3D графики & Анимации).*

Верхний ряд: (слева направо) — ***Christian Astillero*** *(Исполнительный Продюсер),* ***John Rheaume*** *(Художник по текстурам),* ***Junki Saita*** *(3D Модельер),* ***Danny Matson*** *(Художественный Директор),* ***Paul Waggoner*** *(Аниматор).*

Естественно, кое-кто на картинку не влез, но умолчать о них мы не смогли. Итак, не влезли: ***Juan-Carlos Rodriguez*** *(Тоже Художник по текстурам, кроме того, работал над многими игровыми обьектами),* ***Robert DePalma*** *(делал то же самое, что* ***Juan-Carlos Rodriguez****),* ***Kurt Arnland*** *(Программист спецэффектов). Хотелось бы, конечно, видеть их здесь, вместе со всеми, но, видно, не судьба. Зато играешь, и сердце радуется: какая же куча самого разного народа работала, чтобы* ***Heavy Gear II*** *увидела свет! И вот уже скоро она его таки увидит.*







Дальнейший осмотр показал, что в деме присутствует даже небольшой музей Gear'ов — тех, что доступны в игре. Красивая 3D-модель и куча разных характеристик по каждому. На фоне модели Gear'а — человеческая фигурка, дабы можно было сравнить размеры того и другого. Мысль о размерах невольно заставила подумать: дема бы весила намного меньше, и, соответственно, скачать бы ее было намного проще, если б не проклятый музей. О чем думают эти капиталисты в ACTIVISION? Уж, по крайней мере, не о России с ее извечной проблемой качества связи.





Но вернемся непосредственно к боевым действиям. Отрадно, что разработчики явно сделали источники света независимыми. Очень здорово выглядят «правильные» тени: перемещаешься под источниками света — тень меняет свое положение. К тому же, очень красиво проработана реакция теней на трансформации самого объекта: Gear кидает гранату — тень невероятно точно повторяет движения грузного металлического тела.

Порадовал звук. На самом деле, за графикой на него сразу как-то не очень обращаешь внимание. Но когда прислушиваешься — не можешь нарадоваться. Стрельба, взрывы, голоса напарников, работа сервоприводов — все это звучит радугой самых разных звучищ, звуков и маленьких звучков, дополняя картину боя и делая ее особенно динамичной.

Преподнес много сюрпризов и AI. Например, на моих глазах противник разбился на две команды: одна начала занимать выгодные оборонительные позиции на холмах у входа в бункер, а вторая, жертвуя собой, побежала отвлекать нас. Причем, те, кто обосновался на холмах, прикрывали своих коллег-»приманок», как могли. Вот тебе и искусственный интеллект.

На самом деле, демо-версия, конечно же, не может показать всех достоинств финального релиза — ведь это только образец работы движка. Тем не менее, хочется верить, что выход окончательной версии игры не будет отложен, как это часто бывает у Activision. Так что если все будет в порядке, уже на Рождество мы сможем вдоволь насладиться концептуальным произведением на базе DREAM POD 9. Подводя итоги, еще раз скажем: первое впечатление от демо-версии игры просто замечательное. Надеемся, что вам всем игрушка тоже понравится. Так что ждем встречи с **Heavy Gear II**.

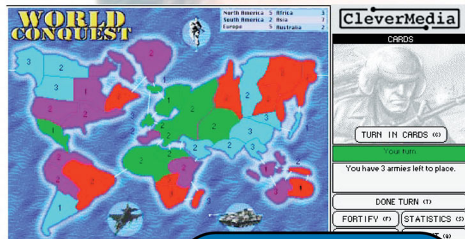
СИ

ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

ШОКИРУЕТ ЛИ ШОКВЕЙВ?

В прошлом номере мы охотились на одного из трех китов, на которых базируется мир **WWW**-игр — могучего гиганта по имени **Java** (Ява). Теперь настала пора примерить свой гарпун к толстой шкуре его собрата — **Shockwave** (Шоквэйв'а).

Сегодня **Shockwave** фактически уже стал стандартом для передачи графики и данных мультимедиа по **Internet**. Эта технология позволяет создать на интернетовской странице анимационные изображения, сопровождаемые звуком высокого качества. Иногда как синоним **Shockwave** используют словосочетание «потоковая анимация», являющимся кратким описанием этой



Как поделим мир — по справедливости или как всегда?

технологии — анимационные и звуковые файлы начинают проигрываться сразу же, в ходе загрузки на компьютер.

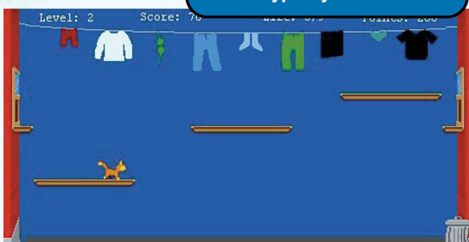
Shockwave широко используется для оформления **WWW**-страниц и даже трансляции разнообразных развлекательных программ, являясь своего рода интернет-аналогом кабельного телевидения.

Враги затаились, увидев наш танк



Однако, несмотря на свою популярность, эта технология имеет как достоинства, так и недостатки. Например, процесс загрузки больших анимационных фрагментов довольно долог и потому — утомителен для ожидающего пользователя. К тому же далеко не все браузеры способны показывать информацию о процессе загрузки **Shockwave**. Поэтому приходиться иногда гадать, сколь долго остается любоваться на заставку с логотипом **Macromedia**, борясь со сном или раздражением, в зависимости от темперамента. К примеру, для наслаждения карнавальными развлечениями с **Cyber Carnival** (**http://www.mcny.com/Carnival/carnival.htm**) придется загрузить игровые фрагменты размером по два-три мегабайта каждый, что является довольно серьезным испытанием даже для счастливого владельца доступа к **Интернет** через выделенную линию.

Мур-мяу-шмяк...



Последние версии популярных браузеров, таких как **Netscape Navigator** и

Забил заряд я в пушку туго, и думал... А краснокожий — действовал!

Microsoft Internet Explorer включают модуль проигрывателя **Shockwave** в качестве стандартного элемента. Разработчики позаботились и об обладателях более ранних версий, создав несколько различных проигрывающих модулей. Если ваш браузер еще не умеет показывать потоковую анимацию, можно взять необходимый программный «довесок» — размером около одного мегабайта — **Shockwave & Flash for Windows 95/98/NT** с сайта компании **Macromedia** — изобретателя описываемого стандарта (**http:// www. macromedia.com/shockwave/download/**). Кроме того, на игровых **WWW**-страницах обычно всегда помещены ссылки на сайты, с которых можно скачать модуль.

Итак, арсенал создателей игр пополнился весьма мощным оружием в лице **Shockwave**. Посмотрим, насколько умело оно используется на практике.

Ох, и достанется кому-то от лесника!



Яркой звездой среди **Shockwave**-серверов сияет сайт **CleverMedia** (**http:// clevermedia.com/arcade/index.html**), на котором собраны несколько десятков разнообразных игр. Среди них можно найти развлечение на любой вкус, от простенькой стратегии типа **World Conquest** до **3D** имитатора танка **Ambush**. Любители братьев меньших могут оказать помощь котенку в его путешествии в **Alley Cat**, а сочувствующие бедному Биллу Клинтону — вдоволь пострелять в тире **Clinton's Revenge** по прокурору Кеннету Старру и коварной экспрактикантке Монике Левински.

Главным проектом сайта создатели называют **The Nouveau Casino** — онлайн казино, в котором можно проиграться (если не повезет!) в азартные игры, а также побеседовать в чате с другими гостями сервера. Подобные, но не такие разорительные по последствиям возможности предоставляет и шахматный клуб **CleverChess**, в котором установлено 20 игровых досок.

Другой солидный проект — игровой мир **Gameland** (**http://www.gameland.com/**). Собранные на этом сервере забавы разбиты на три группы: везение (наподобие версии покера **Joker Poker**), ловкость (сбор флажков на армейском Хаммере — **Get the Flag**) и логика (расстановка зеркал для управления лучом лазера — **Laser Tag**).

Копилка **Shockwave** игр просто ломиться от интересных проектов. Весьма эффектно смотрится двумерный спарринг боевых роботов **Sledgehammer Fists** (**http://www.poprocket.com/shockwave/bbox.htm**), не отстает и боевик про охотников на зомби в **Zombie Killer** (**http://www.yall.com/games/zombie/zeke1.html**). Можно даже попробовать свои силы в спасении многострадальной космической станции **Мир** (**http://www.stonesoupmultimedia.com/html/mir.html**) или попрактиковаться в пробитии футбольных пенальти (**http://www.sega.com/multimedia/games/soccer/**). А приключенческая игра **Lenny Looserjocks** (**http://www.LooseJocks.com/**) во многом не уступает кое-каким из своих оффлайн аналогов.

Многие производители игр, прибегая к помощи **Shockwave**, позволяют потенциальным потребителям познакомиться с эпизодами из своих продуктов. Так, **Sega** приглашает поучаствовать в сборе **Sonic**'ом колечек (**http:// www.sega.com/multimedia/games/sonic/**) на он-лайн реализации бонус-уровня популярнейшей игры для **Sega Saturn** — **Sonic 3D Blast**. Не отстает и компания **Interplay**, предлагающая испробовать модуль пошагового сражения от игры **Conquest of the New World** (**http://conquest.interplay.com/conquest.html**).

Приятный сюрприз ожидает игроманов на сервере **Pepsi** (**http:// www.pepsi.co.uk/life_of_fridge/index.html**) — целых пять хоть и не слишком

Загадка: с нимбом и крылышками, а не ангелочек? Спайс Герлс!



оригинальных, но довольно красивых игр. В **Spice Christmas'е** без труда узнается знакомый стаканчик тетрисообразных **Colors**, а загадочный **Rock Popper** — **Clone Buster** на поверку оказывается обычным тиром. Если гость сервера устанет от гонки на катере в **Enter the Fridge**, он может поухаживать за виртуальным тамагочиком **Tamafridgi**. Или совершить мировое турне в составе группы **Spice Girls** в двумерной пятиуровневой ходилке **A Spice Odyssey**.

Турне поп-звезд весьма опасно...

Не разочаруются в **Shockwave** и любители игр, снятых по сюжетам фильмов. Можно вдоволь повоевать с захватившими Самолет Президента террористами в **Air Force One** (**http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/shockit/shockedafo.html**), помочь Бэтмену и Робину (**http://www.batman.com/cmp/dcr.html**) или вдоволь поотстреливать врагов демократии в роли Джеймса Бонда в «игрализации» фильма **Tomorrow never dies** (**http:// www.jamesbond.com/tndgame/index.html**). Даже легендарная воительница Ксенна не откажется от помощи опытного игрока-руководителя в своих битвах в **Xena's Adventure** (**http://www.mca.com/tv/xena/game**). А если хочется немножко мистики и ужасов — к вашим услугам сам граф Дракула в **Dracula's Castle** (**http:// www.universalstudios. com/horror/oct97/halloween/shock _castle.html**). Мороз по коже!



Девушка, куда Вы так спешите?



Помимо бесплатных игр существуют и крупные коммерческие **Shockwave**-проекты. Ярким представителем последних является космическая стратегия **Space Pirate**. Прежде чем игрок начнет душеиссушающие размышления, где бы взять десяток-другой долларов на плату за обитание в этом виртуальном мире, он может постранствовать и повоевать совершенно бесплатно в демо-версии (**http://www.spacepirate.com/demogame.html**), которая правда не позволяет сохраняться.

Если после всего вышесказанного интерес к **Shockwave**-играм у вас возрос, то можно обратиться к изучению обширных каталогов игровых ресурсов (**http://members.trpod.com/~tiber0n/index.html**, **http://www.gamingplanet. com/shockwavegames.html** и, разумеется, коллекция ссылок на сервере «**Страны игр**» — **ht tp://www. gameland.ru/ news/shockga mes.asp**)!

Проверив на себе **Shockwave**-игры, мы можем вернуться к животрепещущему вопросу — их сравнения с **Java**-играми. В большинстве случаев **Shockwave**-технология позволяет реализовать более насыщенные высококачественной графикой и звуком проекты. В тоже время для **Shockwave**-игр требуется наличие в браузере специального plug-ina, желательна также и достаточно высокая скорость подключения к **Интернет**. Таким образом, при разработке крупных проектов **Shockwave** нередко оказывается предпочтительные **Java**, в тоже время как в средних и небольших играх обе технологии конкурируют на равных.

И в космосе не скрыться от пирата



Кирилл
КУЗНЕЦОВ

THE SETTLERS 3: ON-LINE BETA TEST

*По просьбе редакции Константин Шаврук тщательно изучил бета-версию **Settlers 3.** Надо сказать, что тестирование (к тому же онлайновое!) долгожданного и, несмотря на это, - полусырого продукта **BlueByte** потребовало намного больше сил и средств, чем это можно было предположить вначале...*

*Однако Константин мужественно довел дело до конца, и его отчет позволит ощутить всем насколько неблагодарен и тяжел труд бета-тестера «**Страны Игр**», и как много усилий стоит порой за самым коротким отчетом в журнале...*

Сергей Долинский

В моем представлении онлайновое Бета-тестирование - это работа с почти готовым продуктом, обкатанным в Альфа-версии, в котором осталось «добить» лишь



Вражеская армия готовится к атаке. Пора писать завещание!..

пару-тройку багов связанных с мультиплейером. Увы, в представлении **BlueByte** это не так: полное тестирование движка, отработка графических проблем и AI поселенцев, и лишь затем, где-то в самом конце списка — выявление неувязок связанных с игрой по Интернет. Неизбежные при таком подходе ежедневные заплатки по 2-4 MB, тоже не назовешь характерным признаком **On-Line Beta**!

Возможно, кто-то припомнит **StarCraft** — мол, и там, на онлайновом тестировании, была как-то здоровущая заплатка в 10 MB (но единственный раз и то все орали, что за хамство, зачем такую большую!). Простите, но в данном случае это совсем не аргумент. Отлучившись на недельку от **Settlers 3,** я по возвращении нашел ни много, ни мало, а 25 MB download'а, что при нашей связи не очень-то и приятно...

Впрочем, тот, кто сидит на **T1** может и не поймет о чем это я тут толкую!..



Как мне надоело это болото - пора его осушить

Короче говоря, первый раз я зашел в игру лишь после того как загрузил в общей сложности 36,6 MB. (Кстати, заплаток на данный момент набралось на 44,4 MB). Так вот, попал на сервер, нашел там пару немцев и стали мы играть. Впрочем «играть» это еще сильно сказано!

Картина, которуая предстала передо мной, просто убивала наповал: не одна из опций меню, кроме выбора здания для строительства, не работала, половина строений отсутствовала, а та, что присутствовала, тоже «не работала». Поинтересовавшись у немцев как же здесь играть, получил ответ: «Как? Да так: берешь всех солдат, что дают в начале, и кидаешь на врага». В итоге — это была самая быстрая битва, каких-то пять минут и все!



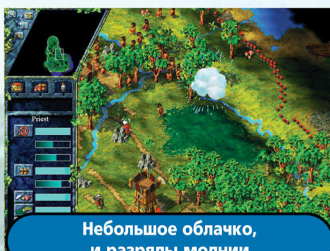
В атаку!!!

Но уже на следующий день ситуация поменялась к лучшему: вышла заплатка № 60 и кое-что начало работать (...а что делали предыдущие 59 патчей, спрашивается? Неясно как-то...). Впрочем, это уже история, воды с тех пор много утекло, а потому давайте рассмотрим то, что имеем на сегодняшний день — версию **Settlers 3** за № 86.

После многочисленных заплаток графика стало очень даже приличной — игра поддерживает режимы 640x480, 800x600, 1024x768. На стандартном 15 дюймовом мониторе неплохо смотрится 800x600, хотя для нормальной сетевой игры все же лучше 1024x768,так как при таком разрешении видно в два раза больше чем при 800x600 и в четыре, чем при 640x480, так что делайте выводы! Появились обещанные катапульты, пушки, баллисты, которые впрочем, не стреляют, и торговые корабли которые не торгуют. Говорят, это все будет доделано и станет работать, как швейцарские часы. Поживем, увидим...

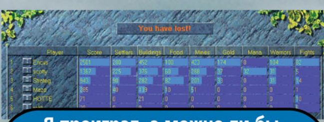
Одним из основных изменений в **Settlers 3** стало долгожданное исчезновение дорог с флажками, и теперь что-то типа тропинки появляется само собой там, где часто ходят поселенцы. Была изменена система «возмужания» солдат, теперь они не едят золото, чтобы стать сильнее, а требуют усовершенствование брони и оружия. А из золота составляется валютный запас страны, опосредованно влияющий на силу армии за пределами ваших границ.

Последний пункт требует некоторого разъяснения. Предположим, что в начале игры мощь армии за границей равна 29% от нормы (если войска на собственной территории, — этот параметр всегда 100%), то после того как поселенцы затащат в хранилище около 10 слитков, сила отрядов станет уже 50%. Причем первоначальная сила войск дополнительно зависит еще и от того, сколько игроков было в начале игры. Есть тут и хитрость — чем выше достигнутый процент, тем больше слитков требуется для его дальнейшего роста, т.е. если имелось 29%, то один слиток поднимет силу армии на 10%,а если — 54%, то 4 слитка поднимут её всего на 1%.



Небольшое облачко, и разряды молнии

Опять таки, хранилище теперь не «резиновый» дом, куда можно натащить хоть 1000000 всех ресурсов, а участок земли



Я проиграл, а можно ли было ожидать иного при соотношении 1/2?

огороженный забором, где предметы складываются кучками по 8 в каждой, и таких кучек поместится штук 6-8.

В хранилище по умолчанию несется не все подряд, а только то, что «установлено» на складирование (по умолчанию это золото, драгоценные камни, инструменты и оружие). Можно, конечно, определить и другие предметы, но тогда придется постоянно строить новые и новые хранилища. Одним из полезных новшеств является помощь богов, т.е. магия. Приносите в малый храм в дар богам спиртные напитки, а они за это поднимут ману. А магии в **Settlers 3** очень много: начиная от стандартной для всех — типа манны небесной — и кончая оригинальной, например, высушивания болота.

Различия между расами теперь заключаются не только во внешнем виде зданий, но и в образе жизни: так, скажем, египтяне единственные могут добывать драгоценные камни. Эффект от последних тот же, что и от золота, но плавить их не требуется и, следовательно, они быстрее доходят до казны. Азиаты добывают серу, а из серы и угля готовят порох для пушек.

Способ приготовления спиртного для спаивания богов также уникален для каждой расы. Азиаты гонят сакэ из риса, который можно выращивать только на болотах, также им требуется уголь; египтяне варят пиво из солода и хмеля, и им нужна вода; а вот римляне готовят вино и для этого,



Болота как небывало. Можно строить дома

понятное дело, необходим виноград, производимый непосредственно на винодельне.

Битвы чем-то напоминают **Age of Empires**. Делаете солдат и, чтобы атаковать противника, просто выделяете мышкой войска, которые хотите послать в бой. Затем направляете их в сторону врага. Это, несомненно, удобнее вариантов, использованных в **Settlers 1** и **2**, но уж слишком напоминает **Age of Empires**, **StarCraft**...

В арсенале также появились два новых типа солдат — лучники и копьеносцы, и два новых вида поселенцев: пионер (может расширять границу, переставляя колышки) и шпион (безнаказанно бродит по вражеской территории).

Таковы первые итоги много-мегабайтного скачивания и Онлайнового Бета тестирования. Похоже, что те, кто поленился часами грузить многочисленные заплатки, не так уж много и потерял. Однако игра быстро меняется и в лучшую сторону, поэтому возможно к дате выхода все станет куда веселее!..

Константин **ШАВРУК** ака **Stratege-RA** (**strateg@elnet.msk.ru**)

Работа плавильни полностью анимирована и смотрится неплохо



Враг идет по территории союзника, снося всё на своём пути



QUAKE 2: ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ ИЗ СЕТИ

Этот материал продолжает тему, начатую еще в 28 номере СИ одноименной заметкой «**Quake 2: второе дыхание из сети**». Думаю, что серия таких статей — небезынтересна и по настоящему полезна многим — и новичкам, и профи.

Впрочем, — долой скромность!

Ошибиться насчет игровых пристрастий геймеров, честно говоря, невозможно, ведь речь идет о самой популярной многопользовательской игре в Интернет, где ежедневно более чем на 10000 серверах проходят сотни клановых войн, десятки тысяч дуэлей и неисчислимое количество «простых» **Deathmatch** и **Teamplay** игр со всевозможными модификациями и без таковых.

В этом материале мы как раз и поговорим о последних обновлениях (от **id Software**) и новых модах для **Quake 2.**

Новое от id Software
(Почти «официоз»)

Начнем рассказ с «официальных сообщений». Появился **Quake 2** версии **3.19**, и вот каковы основные изменения по сравнению с **3.17**:

— Добавлена команда консоли «playerlist», с помощью которой можно видеть всех людей на сервере, в том числе и наблюдателей.

— Новые модели для **Visible Weapons** (видимое оружие).

— Автоматическая скачка карты (если у вас ее нет), стоящей на сервере.

— Функция «наблюдателя» теперь доступна прямо в игре, для этого уже не надо ставить специальные модификации. Соответственно, администратор сервера может поставить максимальное количество мест для любопытных.

— Добавлены новые переменные для **game.dll**, о которых администраторы серверов могут прочесть в прилагающемся текстовом файле.

— Программисту **Zoid** (разработчик **CTF** для **Q/Q2**) было доверено исправлять ошибки прошлых версий для выпуска **3.15**, а он, воспользовавшись предоставленными ему исходниками **Quake 2,** изменил физику прыжка, и тем самым игрок получил возможность своеобразного контроля над полетом. Ему сделали строгий выговор и поставили все на свои места в **3.17**, но все-таки, начиная с бета-версии **3.18** в установках сервера можно поставить этот параметр по вкусу.

— Исправлена ошибка, позволявшая «ходить по воде».

— Исправлены многочисленные ошибки, включая появления надоедающих сообщений о неполадках в выводе кадров **Quake 2,** а также другие, менее значительные.

Конечно же, отныне последние версии модификаций и других дополнений для **Quake 2** работают только с **3.19**, берите её по следующим адресам:

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-319-x86-full.exe (10.6 Mb) — обновление для версий начиная с **3.05** по **3.18 beta**, включает в себя **Visible Weapons.**

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-319-x86-full-ctf.exe (15.8 Mb) — тоже самое, но с поддержкой **CTF** (подробнее о **CTF** можно узнать из первой части статьи в №28)

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-319-x86.exe (2.3 Mb) — обновление для версий начиная с **3.12** по **3.18 beta**, включает в себя **Visible Weapons.**

Теперь приятные новости для людей с ориентацией, отличной от **Windows 98**.

Если на работе стоит операционная система **Linux** или **Solaris**, а вы все бредите идеей заработать пару кровавых фрагов на вашем начальнике (как это по человечески понятно!), то обратившись по адресу **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/unix/**, можно найти сервера и клиенты для разных версий этих операционных систем. В случае же **Alpha** (**NT**) надо заглянуть на **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/axp/.**

Warning!

За день до сдачи этой статьи вышла бета версия **Quake 2 3.20** (**ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/beta/q2-3.20beta-x86.exe**).

Таким образом, если к моменту выхода журнала бета тестирование двадцатой версии закончится, то выйдет релиз, из-за чего файлы **3.19** могут просто не качаться, тогда замените в вышеприведенных названиях файлов цифры **319** на **320**.

Карты и программные коды

Скорее на **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/maps/** — здесь есть три огромных карты для 64 игроков. Для них рекомендуется действительно мощный сервер и соответствующее количество человек и компьютеров. Тут же найдем маленькую карту **match1**, которая была включена в **Quake 2** начиная с версии **3.15**; более сбалансированную карту для **CTF q2ctf4a**, призванную заменить обычную **q2ctf4**, т.к. последняя этим качеством не отличалась.

ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/source/ — здесь потенциальные разработчики модификаций найдут нужные им программные коды.

Нужные файлы

Если у вас процессор **AMD-K6-2** с **3DNow!**, то обязательно скачайте официальный драйвер от **AMD**, который оптимизирует работу **Quake 2** под эту технологию в паре с платами на **Voodoo 2.** Берите его по адресу **http://www.amd.com/products/cpg/k623d/drivers.html**.

Рекомендую владельцам карт на **Voodoo 2** и процессора **PPro200** или мощнее скачать конфигурационный файл для **Quake 2,** который позволяет заметно улучшить качество картинки. Файл лежит на **http://victor.quake2.ru/files/v2/BestV2.zip.**

Еще карты!

Надоели стандартные карты? Неудивительно!

По адресу **ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames2/quake2/levels/** находится самый большой архив такого рода: в него включены карты для одиночной игры, а также для многопользовательской. Они сделаны любителями, но, поверьте, — эти люди знают толк в своем деле и их часто приглашают создавать карты для коммерческих проектов.

Чтобы не отставать о жизни, предлагаю две новых карты, которые используются в чемпионате **PGL** (т.е. Профессиональной Игровой Лиге) **Quake 2** (**http://www.pgl.com**) начиная с третьего сезона:

ftp://ftp.cdrom.com/.3/planetquake/ramshackle/PTRIP.ZIP — Powertrip, она предназначена для дуэлей или deathmatch с участием четырех игроков.

ftp://ftp.cdrom.com/.3/planetquake/ramshackle/ZTN2DM2.ZIP — The Killing Machine, дуэли или deathmatch до 8 игроков.

Демка — боевик, триллер?
Нет, киноэпопея!..

Демка — это запись игры от лица игрока, или от фиксированной камеры, что встречается реже. Чтобы ее просмотреть, надо войти в консоль (вызывается ~) и набрать demomap (**имя файла**).dm2, например **demomap thrs-strm.dm2.** Предлагаю не пропустить несколько демок от лица претендента на звание лучшего игрока в **Quake 2 D11-Thresh'a**. Тут есть на что посмотреть:

Thresh против **Billox** (**http://victor.quake2.ru/files/q2demos/match5e.zip**) — финальная игра английского чемпионата **Quakeadelica**, который закончился в октябре. Кстати, **Billox** является чемпионом Англии, но он не смог составить конкуренции **Thresh'у** и

Часть II
(Не заключительная!..)

проиграл 56: -1.

Победитель получил несколько тысяч долларов, чем не аргумент для повышения класса своей игры?

Thresh против **Alcazar** (**http://victor.quake2.ru/files/q2demos/thrs-alc.zip**) — одна из отборочных игр третьего сезона **PGL** на карте **zt2dm2**.

Thresh против **B2** (**http://victor.quake2.ru/files/q2demos/thrs-b2.zip**) — еще одна игра в рамках **PGL**, на этот раз противник из клана **Thresh'a Death Row** (**http://www.deathrow.com**).

Thresh против **Storm** (**http://victor.quake2.ru/files/q2demos/thrs-strm.zip**) — интересная дуэль, хотя опять же противник ничем не может ответить на прекрасную игру **Thresh'a**. А ваше мнение, господа?

Ну, а сделать из своей демки потрясный боевик и посмотреть его, не запуская **Quake'a**, можно при помощи особых утилит! (Присылайте нам свои версии, мы поместим их на сервере «**Страны Игр**», а самые лучшие — на компакт-диске журнала — Сергей Долинский.)

Название: Keygrip 2

Домашняя страница: **http://www.planetquake.com/keygrip/**

Самый функциональный редактор, может превращать демку в фильм с музыкой и эффектами разного плана.

Название: Demoplay

Домашняя страница: **http://www.gibbed.com/demoplay**

Если вы не любите возиться с консолью и запоминать имена файлов, то эта программа для вас! Она позволяет начать просмотр прямо из проводника или архива **zip**. Кроме поддержки **Quake 2,** есть поддержка других **3D Action** игр с возможностью записи демок.

Поле боя — своими руками.

Название: Worldcraft

Домашняя страница: **http://www.worldcraft.com**

Хороший редактор, используется для построения карт для **Quake 2, Quake, Q/Q2 CTF**, **Team Fortress**, в версии 2 будет включена поддержка **Half-Life** и **SiN,** но имеет не очень быстрый рендеринг в **2D**, зато может считывать очень большие уровни, другие редакторы часто просто не справляются с ними. Удобный интерфейс, легкое управление свойствами объектов, возможность создавать свои библиотеки объектов, а также задавать им любые свойства. В архив входят также специальные утилиты компиляции уровней **qbsp**, **qlight** и **qvis**.

Название: Quest

Домашняя страница: **http://www.frag.com/quest/**

Не профессиональный редактор карт для всех **Quake**'ов, так как нет текстурированного режима просмотра созданного уровня — только **wireframe**. Рекомендуется для начинающих.

Название: QERadiant

Домашняя страница: **http://www.planetquake.com/qeradiant/**

Редактор уровней для **Quake II** основанный на исходниках родного id'овского редактора — **QE4**. Автор был приглашён на работу в **id Software**, чтобы **QERadiant** стал стандартным редактором уровней для **Quake III** (!).

Название: Q2 Modeller

Домашняя страница: **http://www.quake2.com/modeling/**

Программа для создания моделей игроков с интерфейсом похожим на **3D Studio Max**. На любителя!

Название: MedDLe

Домашняя страница: **http://meddle.telefragged.com/**

Редактор моделей, позволяет редактировать оригинальные модели из **Quake 2,** включает в себя много удобных функций, а также возможность просматривать работы.

Помощники (front-ends)

Название: Quake 2 Server Front-End

Домашняя страница: **http://www.quake2.com/q2fe/**

Программа для быстрого и не сложного запуска выделенного **Quake 2** сервера, есть поддержка разных портов, модификаций, изменение любых настроек **deathmatch** и т.д.

Название: GameLaunch 3D

Домашняя страница: **http://www.gamelaunch.com**

Программа от создателей **GameSpy** (**http://www.gamespy.com**), позволяет быстро запустить **Quake**, **Quakeworld**, **Quake II**, **Hexen 2** со сложными настройками, которые в нормальном режиме могут быть доступны в виде специальных команд консоли или скриптов в автозагрузочных файлах, что для новичков не очень легко.

Warning!

Узнать дополнительную информацию о новых модификациях и дополнениях можно на **http://victor.quake2.ru**. При малой скорости загрузки файлов рекомендую воспользоваться **FTP** поиском: **http://ftpsearch.ntnu.no/** — весь мир, **http://ftpsearch.city.ru/ftpsearch.html** — Россия.

Mod'ы осень-зима '98...

Название: Generations

Домашняя страница: **http://www.planetquake.com/generations/**



Wolfenstein 3D, Doom (2), Quake...

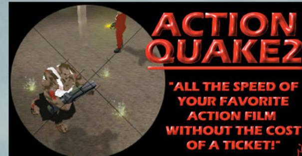
Что говорят нам эти названия? Правильно, это игровая классика от **id Software**, в них играли абсолютно все. А теперь эти «все» играют в **Quake 2,** и для них я с удовольствием расскажу о событии, которое просто потрясло игровую общественность — выход бета версии **Quake 2** модификации **Generations**. Талантливые программисты, разрабатывающие этот **mod**, решили объединить вышеперечисленные игры в одну — **Quake 2.** Сейчас доступно только два класса игроков: **Quake Guy, Quake 2 Guy**, а также одиночная карта **Slipgate Central** и популярные **deathmatch** карты: **Claustrophobis** (**dm2**), **The Abandoned Base** (**dm3**), **The Bad Place** (**dm4**), **DarkZone** (**dm6**) — думаю, что эти названия уже стали родными тому, кто играл в **Quake 1.**

В разработке класс **Wolf'epa** и **Doom'epa**; карты из соответствующих игр; поддержка **Eraser** бота; музыка из **Doom 2,** поддержка цветных имен из **Quake 1;** возможность видеть оружие в руках любого класса; звуковые переговоры в **teamplay**; поддержка **CTF** (представляете картину: думеры, вулферы, и квакеры бегают за флагом — супер!); воспроизведение других популярных модификаций — все это будет в релизе **mod'a**, который, надеюсь, выйдет уже в этом году.

Ну а пока поговорим о том, что есть уже сейчас. Карты, оружие и «физика» передвижения игрока из **Quake 1** полностью соответствуют оригиналу, учтено даже то, что когда игрок бежит или идет его не слышно (напомню, что когда игрок из **Quake 2** начинает бежать, то его шаги слышны). Таким образом, мы получили возможность, играть квакером против кудвакера (так называют **Quake 2** игрока в **Интернет**) и соответствующими командами. С нетерпением ждем релиза этой модификации, а пока стоит скачать бета версию. Думаю, что и дальше, в серии статей про **Quake 2,** мы не оставим без должного внимания этот проект.

Название: Action Quake 2

Домашняя страница: **http://action.telefragged.com/**



Модификация **Action Quake 2** не уступает по оригинальности **Generations**, к тому же ее популярность заметно выросла после выхода последней версии.



Напомню, она носит звание самой реалистичной **Quake 2** модификации, т.к. все оружие в ней реально существующие, как и «факторы поведения» игрока при ранении или падении. Да, после ранения нельзя бежать как прежде, надо перевязать рану, в противном случае вас ждет летальный исход. Двери не открываются автоматически; больше двух видов оружия и определенного количества предметов взять нельзя; естественно каждое оружие требует перезарядки патронов, после того как кончилась обойма; выстрелы по ногам снижают скорость передвижения и не дают подпрыгнуть до перевязки; перевязка длиться 6 секунд; не рекомендуется прыгать со второго этажа, т.к. это будет ваш последний прыжок — все это и есть реалистичные особенности **Action Quake 2!**

Надо отметить, что благодаря ним, и создается нешуточное ощущение полного присутствия, с которым не может сравниться обычный **Quake 2 deathmatch** или стрельба по монстрам. Существуют разные виды бронежилетов, которые защищают определенное место на теле. Оружие на уровнях (не в командной игре) присутствует в одном экземпляре, т.е. никому не представится возможность взять снайперскую винтовку через 30 сек после того, как на определенном месте ее взял противник, вам надо отобрать ее! Такая же ситуация и с предметами.

На данный момент уже существует около сотни карт, найти их всегда можно на странице **Map Depot** (**http://www.mapdepot.net**), а список серверов и дополнительная информация доступна на домашней странице этого мода.

Название: Warmod

Домашняя страница: **http://www.captured.com/warmod**



Вскоре, после выхода **Quake 2, TeamFortress Software** объявило о том, что **TF2** под **Quake 2** не будет из-за проблем с лицензированием движка для коммерческого продукта. Это вызвало появление большого количества модов для **Quake 2** с **gameplay'ем** похожим на **TF**. Один из них **WarMod**, который, кстати, разрабатывается русским программистом Алексеем «**Fireball**» Брагиным (**p6hi@df.ru**).

Оружие из Action Quake

MK23



Этот пистолет 45 калибра используется спецназом США, многие люди предпочитают это оружие, т.к. с двух точных выстрелов он может убить игрока. Магазин составляет 12 патронов, есть возможность держать сразу два пистолета в руках, тем самым заметно повысив урон и скорострельность. Более подробную информацию о настоящем MK 23 можно получить по адресу **http://www.remtek.com/arms/hk/civ/mark23/mark23.htm.**

M3 Super 90 shotgun

Дробовик, максимальное количество патронов 7, при перезарядке вставляется только по одному патрону. Хорош для ближнего и среднего боя, может пробить бронежилет. Более подробную информацию о настоящем **M3 Super 90 shotgun** можно получить по адресу **http://www.remtek.com/arms/hk/civ/benelli/m3s90.htm.**



MP5/10



Его называют «очистителем комнат», небольшие проблемы с точностью, так что направляйте как можно кропотливее, ну а если противник перед вами, то фраг ваш. Многим людям он нравится из-за очень быстрой скорострельности. Более подробную информацию о **MP5/10** можно получить по адресу **http://www.remtek.com/arms/hk/mil/mp5/mp510.htm.**

Handcannon

Классический дробовик, стреляет сразу двумя патронами и, несомненно, не оставит «равнодушным» вашего оппонента. Можно сказать, что это самое популярное среди игроков оружие в **Action Quake 2,** прежде всего из-за своей мощности.

SSG 69

Нет, **SSG** это не **Super Shotgun,** это модель снайперской винтовки! Введена в использование австрийской армией в 1969 году и до сих пор не устарела. Практически бесполезна в ближнем бою, но творит чудеса, если вы сидите на верхнем этаже или просто в укромном месте, есть возможность увеличивать изображение в 2, 4, и 6 раз. Перезарядка происходит не очень быстро, но игра стоит свеч.



M26 Fragmentation Grenade

Граната, имеющая огромный радиус действия, если вы случайно оказались около нее, то ваш труп имеет шанс вылететь за пределы карты. Это мощное оружие пользуется большой популярностью, т.к. его легко использовать.

В этом моде игроки делятся на две команды, задача каждой — принести чужой флаг на **touchdown** (зону касания), расположенную на своей базе, т.е. таким образом — захватить его.

В России есть несколько серверов поддерживающих этот мод, их список можно найти на сайте **WarMod'a.**

Название: Rocket Arena 2

Домашняя страница: **http://www.planetquake.com/servers/arena/**



Очень популярная модификация еще со времен первого **Quake'a,** суть ее состоит в дуэли только на ракетницах, других орудий просто не существует. Игра идет на победителя, т.е. тот, кто победил, продолжает играть, а проигравший становится в конец очереди.

В новой версии доступна и командная игра, но это не десять на десять игроков, а опять же дуэль, только со сложным подсчетом рейтинга команды. Модификация очень полезна для тренировок, т.к. если вы правильно научитесь пользоваться ракетницей, то в **deathmatch** и простых дуэлях шансы на победу резко возрастают.

Все-таки, так называемая, «семерка» основное оружие в **Quake 2.**

Название: Rail Arena

Домашняя страница: **http://www.planetquake.com/rail**



Так называемая **free-for-all deathmatch** модификация, в отличие от **Rocket Arena 2** нет акцента на дуэли. Как вы, наверное, уже догадались, все оружие на карте заменяется **Rail Gun'ами** и патронами для него. Снижена мощность **RG,** теперь при попадании у противника отнимается не 100% (без защиты), а всего 25%.

В процессе игры подсчитывается аккуратность, т.е. соотношение выстрелов и попаданий. Если вы попали пять раз подряд, то полагается **bonus,** который выбирается случайным образом. Вы можете получить: **rocket launcher, power shield, quad damage, BFG, 20 фрагов** или возможность снизить здоровье оппонентов до 1%. Настоятельно рекомендую играть при пинге меньше 200, т.к. в противном случае у не очень много шансов на победу. Есть поддержка **Eraser Bot,** правда еще не до конца отлаженная.

Название: Catch the Chicken

Домашняя страница: **http://www.planetquake.com/chicken/**



Очень оригинальная модификация, с одной стороны — для веселья, с другой — для тренировки. Задача — взять в руки курицу и, не имея возможности стрелять продержаться как можно дольше, а у противников задача в том, чтобы как можно быстрее убить вас и захватить курицу.

За каждые 10 секунд с животным полагается по очку. Как я уже сказал, мод помогает тренировать движения, с помощью которых избегают вражеских попаданий. Естественно можно играть не только на «родных» картах, но и на всех остальных. Модификация содержит красивую графику, приятные звуки, новые модели игроков, поддержку **Visible Weapons,** совместное использование со статистической программой **GibStat,** различные камеры наблюдения за происходящим,и дает в итоге интересный **gameplay.**

Название: Duel

Домашняя страница: **http://www.planetquake.com/qdevels/duel/**

Duel — популярная **Quake 2** server side модификация, т.е. клиенту ничего качать не надо.



Duel помогает в проведении дуэлей, что неудивительно...). Из других возможностей отметим: разминка со всем оружием перед матчем, выбор любых карт, очень гибкая и удобная система настроек (**fraglimit, timelimit,** отключение некоторых видов оружия, предметов и т.д.), четыре камеры наблюдения для **spectator'ов,** запоминает результаты, комментирование дуэли.

Рекомендую зайти на **duel** сервера и оценить совершенно новую по стратегии и интересу игру.

Название: Gamers Extreme's Tournament Mod

Домашняя страница: **http://www.gamers.com/gxmod/**

Это тоже **server-side** модификация, которая разрабатывалась при участии **Thresh'a** и партнеров по его клану **Death Row.** Предназначена для проведения турниров и клановых войн. Поддерживает (и содержит) разные камеры для наблюдения, сравнительно легкую настройку параметров игры, удобный вывод статистики на экран.

Название: Urban DM

Домашняя страница: **http://www.captured.com/urban/**



Как следует из названия — это deathmatch модификация, причем довольно интересная. Она из разряда **server-side,** так что вам ничего качать не надо.

Впервые применена смена дня и ночи, но на этом изюминки не кончаются. Есть возможность симулировать смерть; подбирать, футболить и носить для устрашения оторванные головы противника; очень высоко прыгать. В этом mod'е доступно довольно оригинальные виды оружия:

Садистская граната — после того, как на нее кто-нибудь наткнулся, она подлетает к лицу и взрывается.

Лазерная граната — она создает лазерную линию, пересечение которой строго не рекомендуется.

Terminator — с его помощью, можно стрелять сразу двумя ракетами при небольшой скорости перезарядки.

Winder — позволяет «выбить» оружие из рук противника, не нанося повреждений.

Есть и еще несколько видов гранат и оружия, я коснулся самых интересных.

Название: Eraser Bot

Домашняя страница: **http://impact.frag.com/**



В прошлой статье я уже писал про этот замечательный бот, но я не могу не отметить выпуск финальной версии. В нее включили утилиту **Quick Start,** которая позволяет забыть и уже не вспоминать про все команды консоли, которые ранее использовались для запуска ботов. Теперь, пользуясь удобным помощником, вы можете настроить игру с ботами раз и навсегда, т.к. есть функция «сохранить настройки».

Напомню, — есть поддержка **CTF, teamplay, deathmatch,** а также выпускаются неофициальные **.dll** файлы от разработчиков модов, которые позволяют запускать их творения с **Eraser'ом.**

Название: Quake II Internet Pack No. 1: Extremities

Домашняя страница: **http://www.idsoftware.com/**

Главный менеджер **id Software** Анна Канг (**Anna Kang**) объявила о скором выпуске **Quake II Internet Pack No. 1: Extremities,** этот коммерческий продукт будет включать в себя самые популярные **Quake II** модификации рассчитанные на **Интернет.**

Этот шаг позволит ЛЮБИТЕЛЬСКИМ **Quake II** модификациям подняться на более качественный уровень, а также сделать их более доступными для обычных игроков, не имеющих постоянного доступа к Сети. В коробку с **Pack'ом** будет вложен стильный постер на тему **Quake III: Arena.**

Вот точный список компонентов:

— **deathmatch** карты от **Sten 'Ztn' Uusvali** и **Daniel 'Trebz' Nolan;**

— модели игроков и скины (одежда для моделей) от **Rowan «Sumaleth» Crawford;**

— модификации **QWar2, Kick, Capture!, PowerBall, Rail Arena, Red Rover, Rocket Arena 2, Action Quake 2, Eraser Bot от Ridah, Jailbreak** от **Team Reaction, C.H.A.O.S. Deathmatch** от **Chaotic Dreams.**

В следующих публикациях я продолжу знакомить читателей нашего журнала с популярными **Quake 2** модами и вспомогательными программами. В планах описания популярных и профессиональных карт; стратегии сетевой игры; создание и применение скриптов, упрощающих управление; повышение производительности **Quake 2** и многое другое, так или иначе связанное с Интернет.

И напоследок. Если хотите увидеть в моих статьях что-то особо важное для вас, более подробное освещение какой-либо темы или столкнулись с «неразрешимой» проблемой, то пишите по адресу **victor@quake2.ru** или в редакцию. Мы всегда будем рад прислушаться к вашему мнению.

СИ

Для выполнения этого каждый игрок в начале должен выбрать свой класс из перечисленных ниже:

Soldier — основной класс мода, хорош как для атаки так и для обороны. Вооружен автоматом АК-74 и ракетницей.

Gunner — служит в основном для защиты флага, т.к. не может быстро передвигаться, вооружен тяжелым пулеметом и также имеет самое большое количество брони, в следствии чего и имеет низкую скорость передвижения.

Miner — также защитный класс, хотя может использоваться и в наступлении. Имеет гранаты (как ручные так и запускаемые из **Grenade Launcher'a**) и мины устанавливаемые специальным оружием — **Mine Layer'ом.**

Supporter — хотя у него и есть **Shotgun,** этот класс специализируется на подносе патронов атакующим/защищающим игрокам. Может нести очень большое количество патронов.

Sniper — игроки этого класса обязательно должны быть у каждой команды. Без них невозможна хорошая защита своей базы. Вооружен снайперской винтовкой с небольшим запасом патронов.

Commander — этот класс нужен для координации действий всех остальных классов в его команде. Вооружен пистолетом и также имеет сканер, на нем отображаются позиции всех игроков в его и в чужой команде.

Recon — требуется для разведывания защитной структуры вражеской команды и ее тихой ликвидации. Оружие — пистолет.

Artillerist — выполняет как защитные, так и атакующие функции. Умеет строить **Sentrygun** — автоматический пулемет стреляющий во вражеских игроков и **Guardgun** — полуавтоматическая пушка, которая может перемещаться и стрелять только по команде **Artillerist'a.**

Виктор **БЫСТРОВ**
(**victor@quake2.ru**)

Septerra Core

This world is spinning around me
The whole world keeps spinning around me
Dream Theater, «Pull me under»

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Adventure/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	Valkyire Studios
ОНЛАЙН:	www.valkyire.com
ВЫХОД:	II квартал 1999

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Отгремел барабанной канонадой по миру Might And Magic VI, победоносно отзвенела фанфарами Final Fantasy VII, порывом ветра ворвался в наши уютные квартирки Fallout 2. Хотя это и спорно, будем всетаки надеяться, что лучшее еще впереди. Ведь список ожидаемых релизов разбухает буквально на глазах.

Проект от Valkyire Studios — игра **Septerra Core** — занимает одно из почетных мест в чартах Most Wanted или Must Buy (не путать с DIE). Игру можно считать ответом Америки на Final Fantasy VII, причем заметьте — именно ответом, а не конъюнктурным творением, призванным сорвать куш на волне успеха FF7. Что дает основания для подобного утверждения? Ответ тривиален — заявления разработчиков о





самобытности игры и ее на сто процентов оригинальным, неожиданным и подчас плохо ассоциирующимся с классическими канонами игровым миром. Пожалуй, с этим можно согласиться. За концепцию игровой вселенной создателей Septerra Core действительно можно похвалить уже сейчас.

О ПЕРВОПРИЧИНЕ

Когда-то давно, много дольше, чем может прожить человек, скучал от безделья Творец. Поскуливая от тоски, он ломал голову над тем, как бы себя развлечь. Долго Творец думал. Очень долго. И в итоге решил сбацать на свой божественный лад небольшой мир, который с легкой руки назвал Септеррой.

Схема Септерры была достаточно оригинальной. В самом центре находилось ядро (core), вокруг которого в разных направлениях вращались оболочки (shell). И, как бы это объяснить — так как сами не до конца понимаем, все данное сборище колец и ядер было одной-единственной планетой. Но с семью вращающимися оболочками. Но одной. Но с семью...

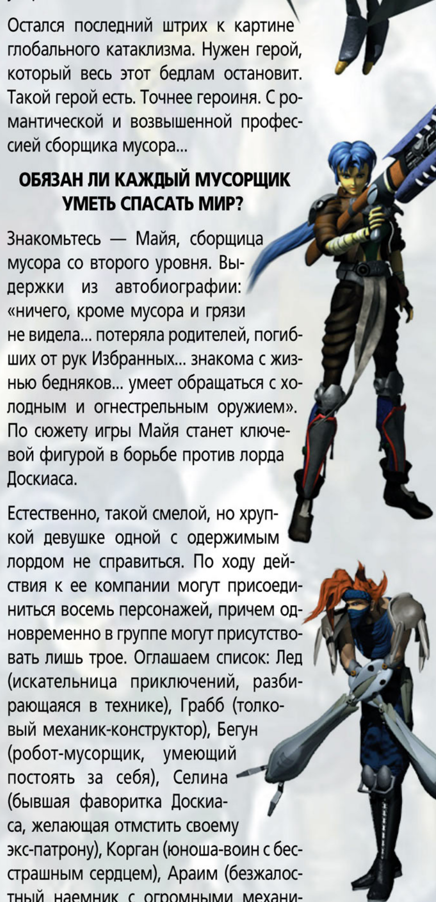
Надо сказать, что Творец был особой великодушной и заложил в основу созданного им мира роскошный подарок, который в добрых руках мог бы превратить Септерру в райский уголок. Однако чуя, что время проведения работ по «обздемливанию» Септерры еще не пришло, Творец спрятал свои секреты за замками, пара ключей от которых была предусмотрительно им припрятана.

И тут как началось! Прознав о том, что на Септерре хранится столь ценный дар, на место прибыл демон Гемма. И естественно устроил глобальный погром и осквернение. Демону таки удалось добраться до спрятанных ключей и завладеть ими, но вот достичь ядра мародеру было не суждено. Творец отправил на разборки с представителем сил зла своего единственного сына Мардука (история умалчивает о его матери), который долго бился с коварным истуканом и в итоге одержал победу.

Вновь ключи были перепрятаны («бороться и искать, найти и перепрятать») но уже более надежно. Творец окончательно заскучал и удалился на божественный покой. Мардук оставил обитателем Септерры тревожное пророчество о том, что когда-нибудь беда вернется вновь, и для предотвращения гибели всего мира потребуется воспользоваться Даром Творца. Иначе никак.

Теперь плавно переносимся к событиям, происходящим в мире Септерры в данный момент времени. Избранные с внешнего уровня, возглавляемые лордом Доскиасом, нашли тайник с двумя спрятанными там ключами от Дара. Охваченный жаждой власти и с помутненным рассудком от лихорадочных мыслей о несметном могуществе, Доскиас поднял огромные военные силы и стал с боями прорываться к недрам Септерры, к самому ядру. Действует лорд весьма грубо — ведь он, по сути, ломится в открытую дверь, так как проход к ядру сам открывается раз в сто лет, во время совмещения оболочек. Но Доскиас не хочет ждать и сломя голову рвется к сокровищнице. Понятно, что несвоевременная активация могущественных сил вместо благого результата может запросто обернуться глобальным уничтожением всего мира. Поэтому крайне важно остановить обезумевшего лорда, который, кстати, уверен в своей мессии.





Остался последний штрих к картине глобального катаклизма. Нужен герой, который весь этот бедлам остановит. Такой герой есть. Точнее героиня. С романтической и возвышенной профессией сборщика мусора...

ОБЯЗАН ЛИ КАЖДЫЙ МУСОРЩИК УМЕТЬ СПАСАТЬ МИР?

Знакомьтесь — Майя, сборщица мусора со второго уровня. Выдержки из автобиографии: «ничего, кроме мусора и грязи не видела... потеряла родителей, погибших от рук Избранных... знакома с жизнью бедняков... умеет обращаться с холодным и огнестрельным оружием». По сюжету игры Майя станет ключевой фигурой в борьбе против лорда Доскиаса.

Естественно, такой смелой, но хрупкой девушке одной с одержимым лордом не справиться. По ходу действия к ее компании могут присоединиться восемь персонажей, причем одновременно в группе могут присутствовать лишь трое. Оглашаем список: Лед (искательница приключений, разбирающаяся в технике), Грабб (толковый механик-конструктор), Бегун (робот-мусорщик, умеющий постоять за себя), Селина (бывшая фаворитка Доскиаса, желающая отомстить своему экс-патрону), Корган (юноша-воин с бесстрашным сердцем), Араим (безжалостный наемник с огромными механическими руками), Баду (восставший раб с одного из нижних уровней) и Лобо (перепрограммированный военный киборг). Временно выбывшие из отряда персонажи останутся на том месте, где их бросили и будут ждать вашего возвращения. Быть может, напрасно.

Все восемь персонажей-соратников являются существами уникальными и достаточно глубоко проработанными, с индивидуальным набором характеристик. Пустые слова без конкретных примеров, поэтому приведем несколько штук. Итак, некоторые персонажи необходимы вам для решения определенного рода задач. Паззлов а la Myst в игре не будет совершенно однозначно, а вот классических ролевых — предостаточно.

Далее. У каждого из восьмерки есть свои мотивы присоединиться к обществу красавицы Майи. Совершенно четко определены преследуемые цели, которые, правда, поначалу могут казаться весьма туманными. Нет никакой гарантии, что кто-то из соратников не повернется к вам спиной в решающую минуту, или даже не примкнет к рядам противника. Но это еще цветочки. Некоторые ребята на дух не переносят друг друга (например, Селина и Корган), так что в запале боя вполне могут заняться и взаимным истреблением. Улыбается вам такая перспектива? Нет? Тогда придется попытаться повернуть игровые события таким образом, чтобы эта парочка нашла способ примириться, хотя бы на некоторое время.

Несколько чисто количественных фактов. Всего в игре 18 уникальных NPC и десятки простых обитателей. Для первых восемнадцати было оцифровано приблизительно 54 тысячи (!) фраз для диалогов.

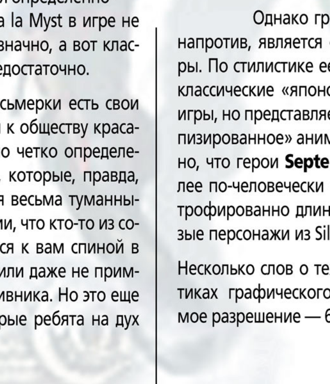
СУДЬБОНОСНАЯ МАГИЯ

Какая же RPG без магии! Даже в достаточно технократичном мире **Septerra Core** ей найдется место (как, впрочем, и в не менее технократичном мире Final Fantasy). Система применения проста — по просторам Септерры разбросаны 24 уникальных реликта, так называемые «карты судьбы» (Fate Cards). Каждая из этих карт — аналог обычного кастуемого заклинания, причем все 25 карт уникальны (т.е. представляют разные заклинания). Но интересно отнюдь не это. Вся соль заключается в возможности комбинирования этих самых аналогов заклинаний. Возможны комбинации из двух или трех карт. Таким нетривиальным способом образуются аж 124 заклинания, большая часть которых являет собой симбиоз двух или трех базовых «спеллов».



Сотня с лишним заклинаний — это немало даже по меркам накрученных RPG. Весь вопрос в том, насколько они будут разниться. Пока доподлинно известно, что с помощью магии можно лечить союзников, защищать своих собратьев по оружию, создавать иллюзии-ловушки для противника и, естественно, портить кровь врагам десятком самых разных способов.

ГРАФИКА В МАСТЬ



Хотя человек получает по разным данным от 80 до 90 процентов информации зрительно, к графике в жанре RPG предъявляются сравнительно невысокие требования. Ладное графическое исполнение является скорее хорошим довеском при оценке общей ценности игры. Играют же в M&M6 с графическим engine уровня 1994 года и ничего, без особенных претензий.

Однако графика **Septerra Core**, напротив, является одним из козырей игры. По стилистике ее дизайн смахивает на классические «японские» мультфильмы и игры, но представляет собой сильно «европизированное» аниме. На скриншотах видно, что герои **Septerra Core** выглядят более по-человечески что ли, нежели гипертрофированно длинноногие и большеглазые персонажи из Silver Moon и иже с ним.

Несколько слов о технических характеристиках графического ядра. Поддерживаемое разрешение — 640x480 при 16-битном



цвете (65 тысяч цветов). Все экраны заранее пререндерены, всего насчитывается более 200 локаций. Используется изометрическая перспектива (как, например, в Diablo или Fallout), причем масштаб довольно крупный (в отличие от того же Baldur's Gate), так что видны и достаточно мелкие детали интерьера.

Интерфейс, по обещаниям разработчиков, не будет содержать каких-либо интуитивно неясных элементов. Акцент делается на крайне простое управление персонажами типа «point&click» и тривиальный менеджмент предметов экипировки и оружия.

ДРУЗЬЯ-ТОВАРИЩИ И ВРАГИ-СУПОСТАТЫ

Увы, информация о конкретных характеристиках персонажей скрыта пока разработчиками за завесой глухого молчания. Неизвестен и способ ведения боевых действий (в реальном времени, походовый или фазовый).

Однако уже сейчас можно сказать, что накопление опыта будет производиться в основном за счет расправы с противником. Под «противником» понимаются предатели из числа восьми потенциальных членов команды, некоторые из уникальных NPC, любые враждебно настроенные жители Септерры, зомби, агрессивные представители флоры и фауны, а также всевозможные роботы и киборги. Пожалуй, данное меню удовлетворит любые вкусы. На «десерт» же в финале каждого этапа заготовлен «самый-самый» злодей, пресловутый босс уровня.

Для любителей точных цифр: всего в **Septerra Core** запланировано 30 базовых типов противников, плюс по несколько модификаций для каждого типа.

КРИТИЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД

К какому жанру отнести **Septerra Core**? Ответ однозначен — к жанру ожидаемых игр. А если серьезно, то пока все говорит за то, что данный проект больше напоминает увлекательную адвенчуру с внушительной долей RPG. И никак не наоборот.

Миры M&M, Ultima Online, Lands of Lore и десятков других известных ролевых игр вполне способны стать обителью для нас с вами. В них можно жить. Их можно изучать и наблюдать за их аморфным состоянием. А что же предлагает **Septerra Core**? Если взглянуть немного абстрагировано, то лишь набор последовательных квестов. Выполнил один — отправляйся за другим и так далее до самого финального ролика. Безусловно, хорошо прослеживаются такие элементы жанра ролевых игр, как набирание опыта, повышение характеристик, взаимодействие NPC, набор персонажей в команду... Но, согласитесь, это достаточно поверхностные факторы, которые являются не более чем ЭЛЕМЕНТАМИ.

Высказанное ни в коем случае не нужно рассматривать как критику в адрес **Septerra Core**. Просто необходимо реально оценивать ее жанровую принадлежность и расставленные создателями акценты. Богатая и неортодоксальная адвенчура с изрядной долей RPG, со ставкой на динамику действия и масштабность сюжетной линии — вот, пожалуй, точная характеристика.

Warzone 2100

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PS, DC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Pumpkin Studios
ОНЛАЙН:	www.eidos.com
ВЫХОД:	февраль 1999

Коллапс наступил внезапно. Из-за сбоя в системе управления запуска ядерных ракет со спутников были нанесены удары по трем крупнейшим мегаполисам нашей планеты. Ракеты со смертоносным грузом еще не успели проделать и половину пути, как немедленно был нанесен ответный удар. Через считанные часы все было кончено.

Из 6 миллиардов человек уцелела лишь горстка «счастливчиков», каковых насчитывалось чуть меньше миллиона. Однако выжившие в глобальном катаклизме так и не смогли придумать ничего лучшего, чем продолжить взаимное истребление. На обломках разрушенного мира появились сотни группировок, яростно истребляющих себе подобных. Некоторые, впрочем, видели пути к оживлению планеты, но таких было слишком мало...

Трехмерность в RTS становится ныне уже не столько популярной, сколько жизненно необходимой для коммерческого успеха. Одно только слово «трехмерные» в корне меняет отношение играющего, заставляя его думать, что это красивое слово перевернет игровой процесс и сделает невозможным применение стандартных тактик, взятых из плоских или псевдо-трехмерных RTS. Так ли это?.. Впрочем, не важно.



Движок **Warzone 2100** ориентирован на использование акселераторов и обеспечивает полную свободу манипуляций с камерой (перемещение, вращение по двум осям и изменение масштаба). Про различные спецэффекты типа взрывов, полупрозрачного дыма и динамического освещения особого смысла говорить нет — сейчас это уже норма. Приятно другое — судя по скриншотам, в **Warzone 2100** все они действительно смотрятся.

Хозяйственная часть игры, по предварительным данным, достаточно стандартна. Первоначально в вашем распоряжении находится лишь командный центр, к которому затем добавляются ресурсоперерабатывающие заводы, энергоблоки, научные центры... Словом, весь джентльменский набор. На этом можно было бы остановиться подробно, но подобная схема уже настолько навязла в зубах, что любой, думается, разбуди его посреди ночи, сможет безошибочно воспроизвести ее на словах.

А вот о возможности создавать свои собственные виды техники или модифицировать имеющиеся сказать, пожалуй, стоит. Конечно, конструирование юнитов в RTS не ново — с подобным можно было встретиться и в MAX, и в War Inc, и, конечно же, в Extreme Tactics. Однако на практике умопомрачительные в теории цифры куда-то улетучились, так и не дав нам в полной мере испытать всю прелесть оказаться в кресле командующего армиями и одновременно побыть главным конструктором. Что ж, создатели **Warzone 2100** обещают наконец-то дать всем истосковавшимся поклонникам rts такую возможность. Причем уже сейчас гарантируется небывалая гибкость при моделировании юнитов — обещано около двух тысяч реально возможных вариантов комбинирования оружия, корпусов и двигателей, причем для достижения этого предела необходимо будет предварительно исследовать более 400, вы только вдумайтесь в эту цифру, технологий.



Warzone 2100 состоит из трех кампаний. Интересно, что они вовсе не связаны в цепочку миссий, а предполагают выполнение определенного количества заданий на единой карте, разделенной на шесть-восемь секторов. При этом все сооружения, юниты и исследованные технологии сохраняются при переходе на новый этап. Интересное решение, которое подразумевает умение не только грамотно выполнять конкретную боевую задачу, но распределять силы и ресурсы в глобальных масштабах.

Что же касается непосредственно боевых действий, то они, как вы понимаете, вовсе не будут ограничены рамками пустыни или горной местности, перенося играющих также и на пепелища разрушенных городов. Так что главное — не обжечься там зимой будущего года, когда игра поступит на прилавки магазинов.



СИ

Battle of Britain | PC

Battle of Britain

Андрей АЛАЕВ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Wargame
ИЗДАТЕЛЬ:	Talonsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Кейт Брорс и Гэри Григсби
ОНЛАЙН:	www.talonsoft.com
ВЫХОД:	осень-зима 1998

Есть в жанре wargame два дизайнера, пользующихся непререкаемым авторитетом. Они уже 15 лет делают игры — от просто качественных до совершенно шедевральных, в число которых входят и древний Second Front, и легендарная серия Steel Panthers. Вы, конечно, уже догадались — речь идет о непревзойденном дуэте Кейта Брорса и Гэри Григсби.

Недавно эта парочка сумела в очередной раз удивить компьютерную общественность, по таинственным причинам перейдя из SSI в Talonsoft. Позже, правда, выяснилось, что разрыв не окончательный: дизайнеры параллельно трудятся над Steel Panthers IV — разумеется, для SSI. А Talonsoft предстоит выпустить лишь несколько игр работы двух маэстро, первой из которых — уже почти законченной **Battle of Britain** — и посвящен наш рассказ.

Темой игры станет, как нетрудно догадаться, Битва за Британию. Но это не имитатор — это самый настоящий wargame. Впрочем, Achtung: Spitfire! уже приучил нас к возможности воздушных военных игр. В отличие от Spitfire, **BoB** станет игрой стратегического масштаба — на вас возложено руководство не одним из истребительных отрядов, а всеми воздушными силами (на ваш вкус — британскими или немецкими) в зоне боевых действий. Судя по всему, возможности подробно разыгрывать воздушные бои не будет, зато ожидается совершенно феноменальный уровень соответствия действительности во всех прочих отношениях. В **BoB** представлено около пяти тысяч реально существовавших пилотов, действия которых влияют на исход воздушных боев в соответствии с их реальными возможностями. Разумеется, все участвовавшие в Битве за Британию типы самолетов — истребители, бомбардировщики и разведчики — будут доступны играющему. Для ночных боев и бомбежек (на втором этапе Битвы немцы совершали вылеты преимущественно ночью) предусмотрены особые правила.



Выбравший сторону Люфтваффе сможет проводить до ста рейдов в день и выбирать для них любую из более чем трехсот целей. Разумеется, можно указать цель и время вылета каждой группы, подробно разметить ее путь к цели и высоту полета. В ваших силах составить эскорты так, что разные группы истребителей смогут прикрывать разные участки пути.

Если же вы решите заменить сэра Хью Даудинга на посту командующего Королевскими ВВС, в ваших руках — вся оборонная мощь Альбиона. Элементарными надо признать возможности направить конкретную эскадрилью на перехват конкретного рейда, составлять истребительные патрули, назначая им высоту и район патрулирования. Но можно и перебрасывать самолеты с аэродрома на аэродром (наверняка многие приморские авиабазы окажутся сильно потрепаны немцами), а также руководить зенитной артиллерией и аэростатами заграждения.

> **Историческая справка**
>
> Битва за Британию — самое крупное воздушное сражение Второй Мировой. Началось 10 июля 1940 с бомбардировок английских судов в рамках подготовки операции «Морской Лев» — высадки десанта в Великобританию. Немцы имели многократное превосходство в авиации, однако английские ПВО оборонялись стойко. Попытки разгромить авиабазы Королевских ВВС дали некоторый эффект, но привели к еще большим потерям, так что Люфтваффе переключилось на «устрашающие» бомбежки городов. Битва пошла на убыль с 12 октября 1940 года в связи с начавшейся переброской германской авиации на границу с СССР. Однако уже к этому моменту потери немцев в 2 раза превышали британские. Бомбардировки все меньшего и меньшего масштаба продолжались вплоть до 10 мая 1941.

Технические подробности в целом пока что пребывают под покровом неизвестности. Вид на основной экран — изометрический. Применяются как real-time, так и походовый режимы. Системные требования — скорее всего, уложатся в рамки приличий, но точных данных опять же пока нет.

Игра нас ждет однозначно неординарная. Вероятнее всего, интересная. Да к тому же и от мэтров жанра. Смело рекомендую ее всем любителям wargame и фанатикам авиации и вместе с ними перехожу в режим stand by — смиренного ожидания.

СИ



Braveheart

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Red Lemon Productions
ОНЛАЙН:	www.eidosinteractive.com/
ВЫХОД:	весна 1999

Вячеслав НАЗАРОВ

Знаете ли вы страну, где, по слухам, женщины бегают буквально за каждой юбкой? Правильно — это Шотландия. На сем урок географии разрешите считать законченным — перейдем к шотландской теме несколько с другой стороны. Когда разработчик покупает лицензию на какую-нибудь книгу или, например, фильм и заявляет, что он собирается создать по мотивам сего произведения замечательную игру, то обычно стоит задуматься уже над этим, ибо проработка игрового процесса, как правило, находится на последнем месте — главное, успеть по-быстрому срубить денег на волне популярности «старшего брата». К счастью, у разработчиков новой игры Braveheart (Храброе Сердце) от Eidos Interactive такого отношения к своему детищу не могло быть априори. Ведь изначально они делали игру под беззвучным названием Tartan Army, и лишь недавно оказались счастливыми обладателями лицензии на право использовать популярное название одноименного фильма Мела Гибсона (который, будучи режиссером, сыграл в картине главную роль).


Размахнись рука, раззудись плечо!

Для тех, кто не удосужился посмотреть в свое время фильм, привожу краткое содержание предыдущих серий (вернее, если быть точными, одной). В XIII веке Уильям Уоллес — простой шотландский паренек — поднимает мятеж против тирании жестокого английского короля Эдварда, который, помимо того, что дал англичанам право первой кружки на любой только что сваренный вересковый эль, хочет еще и завладеть короной Шотландии. Когда Уильям был еще совсем ребенком, его отец и брат, как и многие другие, отдали свои жизни, пытаясь освободить родную страну от влияния англичан, которые считали, что вся проблема Шотландии состоит в том, что она полна шотландцев. Но на их беду, потеряв еще одного любимого человека, Уильям Уоллес начинает долгий путь к полному освобождению своей Родины. Так что и игра Braveheart, как ни удивительно, переносит вас не куда-нибудь в дикие джунгли Африки, а именно в ту самую Шотландию, речь о которой шла выше.

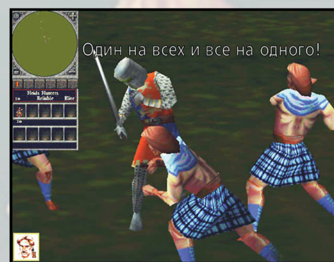
Итак, в 1298 году вы становитесь предводителем одного из 16 кланов, сражающихся между собой и одновременно пытающихся отражать натиск английских сил. Разумеется, это получается у них все хуже и хуже. Им нужен герой. Им нужен Уильям Уоллес. Им нужны вы. Игрок может выбрать один из трех путей достижения победы: объединение кланов с позиции силы (а кто не согласен — тому в глаза вилы!), железной рукой удерживая непокорных; использование хитроумных политических ходов, которые помогут создать альянсы и в итоге добиться короны; или же воспользоваться стратегией настоящего Уильяма Уоллеса и с позором прогнать английских угнетателей, привязав к их шпорам пустые банки из-под пива Cains и завоевав этим заслуженную корону.

Каждый клан, которым игроку волею судеб придется руководить, владеет своей территорией, определенными ресурсами, при этом отличаясь от других также и человеческим фактором. Управление ресурсами похоже на некоторые уже существующие игры, например, StarCraft и Age of Empires. Вам предстоит примерить на себя шкуру (а если повезет, то и скальп) агронома, занимаясь выращиванием пищи для племени, попробовать себя в качестве охотника на шотландских слонопотамов (очень хорошо, что Лох-Несс находится в Шотландии — если выловите динозаврика Несси, то раз и навсегда решите продовольственную проблему). Кроме этих ужасно полезных занятий, вам придется, как настоящему папе Карло, добывать множество полезных вещей для развития своей родной деревни, а также для вооружения соплеменников. Разумеется, дабы воины шли на смерть с улыбкой на устах без применения психотропных препаратов, поддержание высокого морального духа армии, в частности, и всего клана вообще становится одной из важнейших задач.

На протяжении игры вам встретится масса персонажей, с которыми придется общаться. Это будут как чрезвычайно известные личности, так и люди, чьи имена остались лишь в памяти создателей компьютерных игр. Среди основных персонажей стоит упомянуть коварного короля Эдварда, преданного соратника Уильяма Уоллеса Роберта Брюса и его возлюбленную Мурон (интересно, какова ее роль в самой игре?).

В то время как на множестве двухмерных экранов вы будете планировать стратегию победы, управлять владениями или проводить в жизнь дипломатию, на множестве других, но уже трехмерных, экранов развернутся драматичные события множества миссий. Начиная с небольших рейдов по окрестным деревням и селам в поисках горилки и сала и заканчивая глобальными историческими осадами и битвами (которые имели место и в фильме). В качестве боевого командира вы сможете наблюдать за происходящим при помощи свободно парящей камеры с возможностью какого угодно масштабирования, чтобы твердой рукой направлять своих солдат к светлой победе шотландского народа. Поскольку воины в игре обладают настоящей кожей, костями и прочими анатомическими деталями, вашему взору предстанут и все их ранения, которые будут выглядеть совершенно реально (не исключено, что дизайнеры консультировались с известных патологоанатомов).

«Храброе Сердце» основано на собственном 3D-движке, заботливо созданном ребятами из «Красного Лимона». Его использование позволит добиться того, что все на поле боя будет кувыркаться, кататься и создавать впечатление полного сходства с реальностью. Единственное, что смущает, так это ровные и пустынные, если не считать толп воинов, местности на скриншотах. Будем надеяться, что в итоге окружение будет разнообразнее. Зато смена дня и ночи в игре напомнит о том, что сон есть осознанная необходимость для каждого живого существа, включая проклятых англичан. По словам разработчиков, живущая по своим законам дикая природа средневековой Шотландии, безусловно, вызовет приступ острой ностальгии и аппендицита у любого гринписовца. А знаменитые географические достопримечатель-


Один на всех и все на одного!

ности обещают порадовать до глубины души кого угодно, так как создатели очень точно воспроизвели каждую квадратную милю Шотландии и Северной Англии, используя для этого изображения из космоса и фрактальную технологию.

Разумеется, «Храброе Сердце» будет насыщено изображениями, звуковыми эффектами, клипами и целыми сценами из одноименного фильма. К сожалению, пока неизвестно, станет ли сам Мел Гибсон участвовать в работе над игрой, однако, если судить по заявлениям Eidos, переговоры о том, чтобы актер внес свой посильный творческий вклад в игру или хотя бы помог материально, идут полным ходом.

Фильм «Храброе Сердце» заслужил очень хорошие отзывы критиков, историков, простых зрителей и даже членов литературного кружка кочегаров-футуристов за точное воссоздание и постановку этого средневекового конфликта. И Eidos Interactive со своей игрой полна надежд повторить успех этого произведения. Что же, будем ждать. А пока я надену свой старый добрый килт, потрепанный в боях и других местах, и отправлюсь в кинотеатр, дабы еще раз прочувствовать дух Шотландии. **СИ**

PC | Empire of the Ants

Empire of the Ants

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ:	Microids International
РАЗРАБОТЧИК:	Microids International
ОНЛАЙН:	www.microids.com
ВЫХОД:	конец 1998

Вячеслав НАЗАРОВ

Интересно, а есть ли у тебя, дорогой читатель, домашние животные? Бог с ними, с собаками, кошками, аллигаторами всех размеров и дикобразами разных степеней колючести, — а вот живут ли в вашем доме мухи, похожие на маленькие вертолеты, или тараканы, смахивающие на миниатюрные гоночные автомобили? А может быть, ваше жилище стало новой Родиной для колонии муравьев — хотя бы до тех пор, пока обстоятельства в виде баллончика со слезоточивым дихлофосом не вынудили их отправиться на поиски земли обетованной? Выйдите на улицу, разгребите (или попросите сделать это местную молодежь, дабы не пачкаться самому) павшую в битве с холодами листву и трупики цветов, и под ними вы сможете увидеть очень сложную, запутанную, но ужасно интересную картину. Это мир муравьев, жуков-короедов, кузнечиков, мух и прочего маленького народца, который люди называют одним словом — насекомые.


Муравьи на марше

«Мы с тобой одной крови — ты и я!» — говорил человеческий детеныш Маугли, общаясь с медведями, пантерами, различными удавами и прочей флорой и фауной древней Индии. Пусть у несчастных насекомых и нет крови (хотя я не специалист-вивисектор, следовательно, могу ошибаться), мы тесно связаны с ними. Как пел Егор Летов: «Насекомые, насекомые — мировой ништяк, мировой ништяк!» А раз так, почему бы ни перенестись в этот чудный загадочный мир? Игра Empire of the Ants (Империя Муравьев), которая создается по одноименной книге Бернарда Вербера, весьма популярной в кругах эстетствующих энтомологов, предоставит такой шанс всем желающим.

Золотой жук? В хозяйстве пригодится.

В игре вам придется добывать различные ценности, с точки зрения среднестатистического муравья, ресурсы. Цель создателей игры ясна — они надеются, что очень скоро ваши взгляды на эти вещи станут такими же, и вы потащите с улицы к себе домой великое множество полезных веточек, камешков, вкусных гусениц и прочих замечательных вещей, тем самым облегчая жизнь дружному коллективу дворников-философов. Для нашей страны, к слову сказать, это довольно актуально. Не обойдется дело и без строевой подготовки муравьев из касты воинов, ведь научить правильно маршировать шестилапых созданий является задачей отнюдь не тривиальной. Разумеется, строительство различных зданий, сооружений и соответствующих инфраструктур будет также играть очень важную роль в жизни вашей маленькой (или, может быть, огромной, зависит от вас) империи. И, конечно же, в игре очень пригодятся знания стратегии и тактики ведения боев различными жучками-паучками, ведь войны происходят в этом мире практически ежедневно.

Однако все это будет несколько отличаться от того, что вы видели в других играх жанра: под вашим руководством окажется колония свободомыслящих индивидуумов, а не батальоны консервных банок, напичканные электроникой по самое не хочу. Вообще, все, что находится у вас под руками в игре (т.е. под ногами в реальной жизни), конечно же, органического происхождения и действует по суровым, но справедливым, как советский суд, законам природы. А серьезно проработанный и чрезвычайно сложный искусственный интеллект каждого отдельного насекомого поможет вам погрузиться в этот мир, где покой несчастным зверюшкам только снится, да и то не факт, что муравьи видят сны.

Борьба в Империи Муравьев будет идти не на жизнь, а на смерть, ибо муравьи по своему обыкновению стремятся стать доминирующим видом в пределах каждой конкретной территории, подчинив себе все и вся. Игроку предстоит столкнуться с налетами эскадрилий пчел и взвода светлячков имени Гастелло, нашествиями полков злобных богомолов и отрядов негров (то есть черных муравьев), а также многих-многих других тварей, которых раньше вы встречали только у себя на кухне по будням и в зоопарках по выходным. Причем наибольшая угроза исходит от общественных насекомых, так как схожесть их с вашими подопечными открывает им многие секреты жизни муравейника, чем они, уж будьте уверены, не преминут воспользоваться.

Чтобы справиться с этими напастями, вам придется очень рационально и тщательно заняться строительством муравейника, обустраивая каждую комнату. Развитие муравьиных технологий (настолько простых, насколько это возможно — воспользоваться каким-нибудь супербластером вам, сами понимаете, не придется) тоже будет зависеть от вас. Следует также учитывать необходимость решения вопросов территориальной экспансии и социальных моментов, как чрезвычайно важных для успешного развития, которые в обязательном порядке рано или поздно возникнут в колонии. Наиболее прогрессивные муравейники столкнутся и еще с одной проблемой, которая предстанет в образе цивилизации огромных неуклюжих существ — людей. Вы только представьте такую картину: толпа ужасных муравьев-берсерков под звуки оркестра сороконожек-барабанщиц со страшными воплями «Свободу попугаям! Спартак — чемпион!» бросаются топтать несчастного агронома, выбравшегося в сад полить свои заросли кактусов. Кстати, игрок сможет одновременно управлять армадой насекомых численностью до 400 особей.


Действительно, работа в самом разгаре

Игровой мир Империи Муравьев очень велик; впрочем, для муравья или гусеницы-инвалида любое поле-огород будет представлять собой бесконечную Вселенную. Но в данном случае это действительно так. Причем все полностью трехмерно. Графика радует глаз: все существа в ней как будто сошли с экранов передачи «В мире животных» (глазами муравья обыкновенного), что, безусловно, является прорывом со времен последнего симулятора жизни насекомых — Sim Ant.

Судя по всему, Империя Муравьев появится на прилавках магазинов аккурат после показа премьеры нового фильма от компании Dreamworks, повествующего о полной лишений и невзгод, но, вместе с тем, интересной и насыщенной жизни муравьев. Называется картина весьма оригинально — «Муравьи». **СИ**

Wargasm

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D Action + Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Image Design (DiD)
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Image Design
ОНЛАЙН:	www.did.com
ВЫХОД:	Декабрь 1998

Эрнест ДЕМИДОВ

Удивление появляется после прочтения названия. Да, вы ничуть не ошиблись, когда подумали то, что подумали. Целостного слова «wargasm» в английском языке не существует, и нетрудно догадаться, путем скрещивания каких двух слов оно получено.

Удивление перерастает в изумление, когда понимаешь, что за компьютерной игрой с подобным... эээ... не совсем игровым наименованием стоит никто иной, как Digital Image Design, солидная и многими почитаемая компания, ранее специализировавшаяся исключительно на высокореалистичных авиасимуляторах, характеризовавшихся красивой графикой, многокнопочным управлением и объемистыми инструкциями по эксплуатации. Из числа наиболее удачных проектов DiD можно выделить TFX, EF2000 и F-22 ADF. При этом DiD никогда не стремились к дешевой популярности — наоборот, они изо всех сил старались ни в чем не уронить высокий, годами создаваемый престиж. Последний подкреплялся еще и тем, что DiD не только работали на игровой рынок, но и делали тренажерные симуляторы по заказу военных ведомств.

..И, наконец, изумление превращается в легкое ошаление, когда осознаешь, что именно представляет собой **Wargasm**.



Впервые за всю историю своего существования DiD отходят от ими же наработанных авиасимуляторных стандартов и предлагают нам нечто в совершенно несвойственном им жанре. Да будет вам известно, что **Wargasm** числится близким родственником игр плана Uprising и Battlezone, совмещая в себе глобальную стратегию и боевые действия в перспективе от первого лица. Причем без всякого намека на реализм симулирования. И даже без убийственных в своем многостраничном гигантизме инструкций.

WWWW

В основу сюжета положена научно-фантастическая теория о том, что в будущем гонка вооружений переместится из привычной нам с вами реальности в реальность виртуальную, прозываемую в обиходе Интернетом. И величаться Интернет будет уже не как World Wide Web, а как World War Wide Web. «Технология положила конец кровопролитию, но не войне,» — утверждают DiD.

По прошествии нескольких десятков лет отпадет необходимость в разрешении политических споров посредством обычных вооруженных сил. Настоящая война, где горят города и гибнут люди, станет достоянием учебников по истории. Боевые действия отныне разворачиваются на виртуальных полигонах, и участвуют в них не менее виртуальные войска.

А какой простор открывается для дизайнерской мысли! Никаких ограничений — ведь, как известно всякому дошкольнику, в киберпространстве ограничения и лимиты умирают, там всякое возможно... Но, правда, некоторое сомнение закрадывается. Поглядите на картинки. Пристально поглядите. Ищите виртуальность. Я не нашел, быть может, вам удастся... Холмы да равнины. Местами — очень даже по-земному выглядящие постройки. Травка зеленеется, деревья кроны поразвесили. Вертолетоподобные вертолеты, танкоподобные танки и снующие между ними человекоподобные пехотинцы. Где тут виртуальность — непонятно. Но, впрочем, и ладно с ней, с виртуальностью. Не в ней одной счастье. И не сюжетом единым жива игра. А то бы давно все игры перевелись, наверное...

ПОГОДНЫЙ ДВИЖОК

В отношении сражений, до которых мы еще доберемся, разработчики отошли от реализма, зато решили с лихвой восполнить его благодаря возможностям своего нового и еще нигде не опробованного трехмерного движка — 3Dream. По замыслу, **Wargasm** продемонстрирует всему миру совершенство сего продукта программистской мысли и еще раз подчеркнет способность DiD держаться на вершине развития современных технологий. Главенствующим достоинством движка провозглашаются реализованные на нем погодные эффекты: дождь, туман, опрометью несущиеся по небу кучевые облака и желтые как яичный желток молнии. Очевидно, это не могло не впечатлить многих из тех, кто имел возможность лицезреть игру на прошедшей в сентябре этого года компьютерной выставке ECTS. Именно на ней **Wargasm** впервые был продемонстрирован широкой общественности. Вот один из отзывов: «**Wargasm** облачен в одеяние из пышной сочной графики, способной вызвать зависть даже у Rage Software, выпустивших в полной мере использующий преимущества 3D акселерации Incoming» (онлайновый журнал «Voodoo: Unlimited Power», http://vup3d.com).

Еще одна положительная черта движка: **Wargasm** искренне обрадуется присутствию на вашем компьютере 3D акселератора, однако сможет функционировать и без такового. На крайний случай сойдет хотя бы MMX. Системные требования пока не объявлены. Предполагается — в районе двухсотого Pentium с шестнадцатью мегами оперативки.

ТРОЕДИНСТВО

Wargasm состоит из трех блоков: стратегического, тактического и боевого. Последний, как уже должно быть понятно, реализован в 3D.

Стратегический блок

Игровое пространство поделено на семь континентов. Задача играющего, как несложно догадаться, захватить их все. Завоевание каждого континента — это своя кампания, разделенная на большое количество миссий. Каждая из них предварьется брифингом, в ходе которого вам излагается боевая задача и в общих чертах характеризуются предстоящие трудности.

Вслед за этим вы оказываетесь на экране предмиссионной подготовки, где должны решить, какие воинские подразделения выведете на поле сражения. К вашим услугам наземная боевая техника, вертолеты и пехота. Потребуется посображать, так как неправильно подобранные войска неминуемо приведут к поражению.

Тактический блок

Бой происходит в реальном времени, вызывая ассоциации с C&C и прочими от его плоти и крови клонированными real-time стратегиями. Однако ассоциации угасают в зародыше, так как **Wargasm** лишен и намека на возведение баз, конвейеризацию производства юнитов и налаживание хозяйственной инфраструктуры. В вашем распоряжении только те войска, которые вы притащили с собой; есть вероятность, что вам предоставят возможность вызывать пополнения, но вероятность эта исчезающе мала.

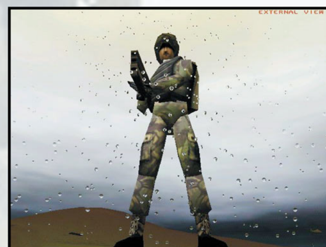
Привычного манипулирования десятками и сотнями юнитов на пересеченной местности в **Wargasm** также не будет. Почему и с чем это связано — пока неясно. Однако разработчики пытаются заверить всех в том, что такой режим — пережиток прошлого и что с их новым гипер-удобным интерфейсом, готовым по простоте поспорить даже с привычной всякому пользователю «Окон 95» системой «drag-and-drop», никто о нем даже и не вспомнит. Ох темнят, похоже, ребята из DiD, темнят... Ничего, появится полная версия игры — посмотрим, что они имели в виду.

Боевой модуль

Тактический блок, как вы уже могли догадаться, носит второстепенный характер. Самая соль **Wargasm** состоит в возможности забираться в кабину любой боевой единицы, будь то бронетранспортер, танк или вертолет. Можно и армейские ботинки пехотинца примерить, через инфракрасный визор на мир поглядеть, из винтовки по врагам пострелять.









Бой ведется в обычной для 3D Action манере. Управление по своей идее приближается к Battlezone. Переключаться между различными видами техники можно в любой момент, не забывая при этом помнить об общем тактическом руководстве войсками.

ОТДЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ

В самом начале, вскоре после ознакомления курсора вашей мышки с кнопкой «Start New Game», вы должны выбрать нацию, за которую будете сражаться. Различаются нации экономическими укладами и военной мощью. Некоторые относятся к числу развивающихся и, как можно предположить, предназначаются для матерых игроков. Другие крепко стоят на ногах и сгодятся для всякого, в том числе для новичка.

DiD старается не упускать из поля зрения также и такое понятие, как «искусственный интеллект». Вашему противнику в обязанность вменяется применять внезапные массированные и четко организованные атаки, а также использовать хитрые уловки и обманные тактические приемы. Есть опасение, что если разработчики осуществят желаемое, то игра может переусложниться, потому как одно дело — воевать из кабины танка, и совсем другое — каждую секунду ожидать прорыва противника по одному из флангов или обхода с тыла.

Цель игры — «перекрасить» все семь континентов в цвет своей нации, привести противников к покорности и сделаться единовластным владыкой киберпространства World War Wide Web. Основанное вами единое государство будет называться... да, правильно. Оно будет называться **Wargasm**.

ОТ TANK К WARGASM

Первоначально игра скрывалась под малопривлекательной, зато до ужаса таинственной кличкой Tank, и пресса терялась в догадках, что же это такое будет. Затем Tank переименили в EBT Tank (аббревиатура расшифровывается как «Electronic Battlefield of Tomorrow», то бишь «электронное поле битвы завтрашнего дня»). На тот период DiD не замысливали ничего большего, кроме как максимально реалистичного симулятора танка, делая ставку на многопользовательский режим. Однако постепенно руководство компании пришло к выводу, что сейчас не существует достаточно широкого рынка для подобных танковых симуляторов. Усилия разработчиков спешно перенаправили в русло action+strategy, название проекта поменяли на более коммерческое Wargasm, а заодно и добавили ведение боя пехотинцем и с вертолета. Прежней осталась только направленность на мультиплеер.

Есть верить заявлениям DiD, то «лучше **Wargasm** может быть только Wargasm multiplayer». Гарантируется поддержка сети и модема, ожидаются онлайновые баталии. Только не поймите это таким образом, что одиночная игра станет второстепенным довеском, годящимся лишь для оттачивания навыков ради последующих многопользовательских разборок. DiD уделяют максимальное внимание обоим режимам.

И напоследок — из любопытного. **Wargasm** поддерживает джойстики с отдачей. Создатели игры всячески рекомендуют своим будущим пользователям прокатиться на танке по ухабам да колдобинам неторных дорог виртуальности, посредством конвульсивных варгазмических содроганий джойстика, почти что наяву воображая себе, как это обстоит на самом деле: кататься на танке по неторным дорогам нашей реальности...

В принципе, **Wargasm** назначен на конец декабря. Но не исключено, что может задержаться и до февраля.

СИ

Planescape Torment

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	Black Isle Studios
ОНЛАЙН:	www.blackisle.com
ВЫХОД:	весна 1999

БЕССМЕРТНЫЙ

Стоит ли вечная жизнь того, чтобы умереть во имя нее, а, возродившись, потерять память о своем прошлом? Не знаю. Во всяком случае, согласия героя на это никто не спрашивал. Просто однажды он очнулся в морге и понял, что ничего не знает о своем прошлом и даже имени не помнит. Ясно одно: когда-то он, герой, был живым, потом умер, а сейчас стоит на ледяном полу покойницкой и чувствует себя вовсе не так уж плохо. За порогом его встречал Sigil. Столица миров или центр Вселенной — называйте как хотите, суть от этого не меняется. Это Город Дверей, из которого можно попасть в любую реальность, стоит лишь отыскать правильный ключ. Здесь царят свои законы, и разум может сокрушить силу, мысль — обрести реальность, а вера способна изменять миры. Sigil — нейтральная земля под всевидящей тенью своей правительницы — Леди Боли. Именно здесь ему предстоит найти себя и понять кто, а, вернее, что убило его.

ОДИН, БРАВЫЙ

С чего начинается большинство ролевых игр? Конечно же, с возможности создать собственного персонажа, все навыки которого находятся на начальном уровне и будут развиваться лишь по ходу игры. Но в **Planescape Torment** главный герой страдает амнезией, не так ли? Грех не воспользоваться такой ситуацией и не объявить, что все свои знания и умения (немалые, надо сказать) он утратил вместе с памятью. И это приводит нас к довольно оригинальной игровой концепции: навыки героя не поднимаются постепенно из зачаточного состояния до заоблачных высот, а возвращаются к нему вместе с воспоминаниями, резко, часто в самый неожиданный момент.

С самого начала **Planscape Torment** разрабатывалась как одиночная игра, управлять в которой вы сможете только своим персонажем. Все остальные обитатели города Sigil контролируются компьютером. Друзей среди них не так много, но каждый из них представляет собой личность яркую и незаурядную. Недругов значительно больше, причем самых разных — от обычных людей и разумных насекомых до мистических божественных созданий.

Настоящий маг наверняка скривился бы в презрении, узнав какими представляем мы себе заклинания по компьютерным играм. Fireball — фи, как неоригинально! А как вам понравится возможность своею собственной рукой вырвать душу противника из его грешного тела, а затем приказать ей убить своего владельца? Или магическими колкостями и насмешками довести недруга до суицида? Ну а если нет желания или возможности колдовать, что ж, к вашим услугам холодная сталь мечей и кинжалов, иногда более разумных и разговорчивых, чем живые компаньоны.

ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

В основу **Planescape Torment** положен Bioware Infinity Engine, тот самый, что будет использован в одном из самых ожидаемых проектов ближайшего времени — Baldur`s Gate. Говорить о плюсах и минусах этого движка пока еще рано, за неимением такового в реально окружающей нас повседневности. Можно лишь повторить некоторые характеристики, данные ему разработчиками: «детально проработанный игровой мир с освещением в реальном времени, погодой и грандиозными магическими спецэффектами».

В игре используется вид от третьего лица и изометрическая перспектива, те же, что мы сейчас наблюдаем на скриншотах Baldur`s Gate. Но **Planescape Torment** выгодно отличается более крупными фигурами персонажей, лучшей детализацией и, что самое главное, анимированными игровыми фонами.

ДОЛГИЙ ПУТЬ

Сейчас еще слишком рано говорить о том, какой же все-таки будет эта игра. Ситуация должна более-менее проясниться, когда наконец выйдет Baldur`s Gate. По нему, по достоинствам и недостаткам его движка, можно будет в какой-то степени судить и о PT. Пока же существуют два равновероятных варианта исхода: либо весь запас своих сил Black Isle израсходует на «Врата Бальдура», и тогда **Planescape Torment** превратится в заурядную RPG и быстро затеряется в толпе себе подобных; либо нас ждет еще один ролевик нашей мечты, который новой яркой звездой засияет на игровом небосклоне. Пока что можно предполагать и то и другое.





СИ

PC | The Longest Journey

The Longest Journey

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	Funcom
ОНЛАЙН:	www.longestjourney.com
ВЫХОД:	1-й квартал 1999

Незыблемость этого мира — величайшая из иллюзий. Прямо за порогом нашего дома реальность дробится на бесконечное число вселенных, и каждый из этих осколков великого целого живет своей жизнью, порой даже не подозревая о существовании остальных. И столь тонка и призрачна грань между ними, что человек неосторожный может легко шагнуть за нее и оказаться в иной Вселенной.

НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА

С незапамятных времен сохранялся равновесный баланс между миром науки и миром магии, между Старком и Аркадией. Никто не знает, почему Хранитель Баланса однажды покинул свое место. Да и так ли уж важна причина?.. Равновесие было нарушено, земли Порядка остались без защиты, и вселенский Хаос начал свое наступление на них.

Эта история о том, как Эйприл Райэн, самая обычная норвежская студентка восемнадцати лет от роду, неожиданно для самой себя обрела способность перемещаться между мирами. В год, когда волна Хаоса грозила захлестнуть Старк и Аркадию, ей предстояло занять опустевший трон Хранителя Баланса и восстановить утраченное равновесие между этими столь непохожими друг на друга землями.

МЕЖ ДВУХ МИРОВ

Итак, как и положено в adventure, большую часть игры вы проведете, разгадывая различные тайны и головоломки, которыми прямо-таки наполнены оба мира. Загадки ожидаются самых что ни на есть различных видов: на внимание, на логику и даже на умение быстро и правильно отвечать на вопросы других персонажей. Поначалу довольно простые, к концу игры они заставят вас изрядно поломать голову над очередным решением. Ну и, конечно же, Эйприл придется много путешествовать по двум мирам, знакомиться и общаться с их обитателями, а главное - учиться познавать окружающий мир и саму себя. В этом нашей героине будет помогать человек, определивший ее судьбу — чужеземец по имени Кортез.

Разработчики **The Longest Journey** постарались сделать стандартный игровой point & click интерфейс как можно более интуитивным. В добавок к мышиному курсору будут предлагаться еще и комбинации «горячих клавиш», но без них можно смело обойтись. Игровое меню позволит сохранять/загружать игру, изменять настройки звука и изображения, просматривать уже пройденные видеоролики (кстати, анимационных вставок в игре на двадцать минут живого времени). Путешествие Эйприл обещает быть комфортным и поистине долгим — игра состоит из тринадцати частей и более чем ста двадцати экранов.

Можно подобрать массу синонимов к слову «великолепный» и использовать их при описании игровой графики. Вот только стоит ли? Просто взгляните на скриншоты. Лучше увидеть это один раз, чем услышать сотню пустых слов. Более шестнадцати миллионов цветов, детальнейшим образом прорисованные игровые фоны — все это заставляет проникнуться серьезным уважением к работе художников. Каждый из пятидесяти игровых персонажей выполнен почти в 1000 полигонов, и ожидается, что игровой движок будет способен выдавать 20fps и полный набор спецэффектов на Pentium 233 с любым Direct3D-совместимым ускорителем.

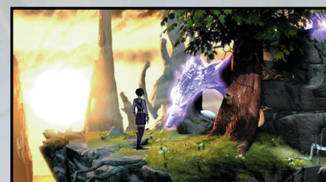
В ОЖИДАНИИ ЧУДА

У **The Longest Journey** есть все предпосылки для того, чтобы снискать славу и известность для себя и своих разработчиков. Делать ранние прогнозы — занятие крайне неблагодарное, особенно если до релиза осталось еще несколько долгих месяцев, и любая случайность может безнадежно испортить даже такой интересный проект. Однако хочется надеяться, что **The Longest Journey** минует сия печальная участь. Выход официальной демо версии разработчики запланировали на Рождество. Говорят, именно в этот праздник сбываются самые заветные желания...

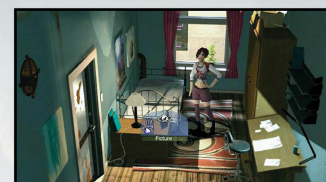
СИ

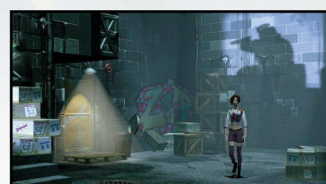


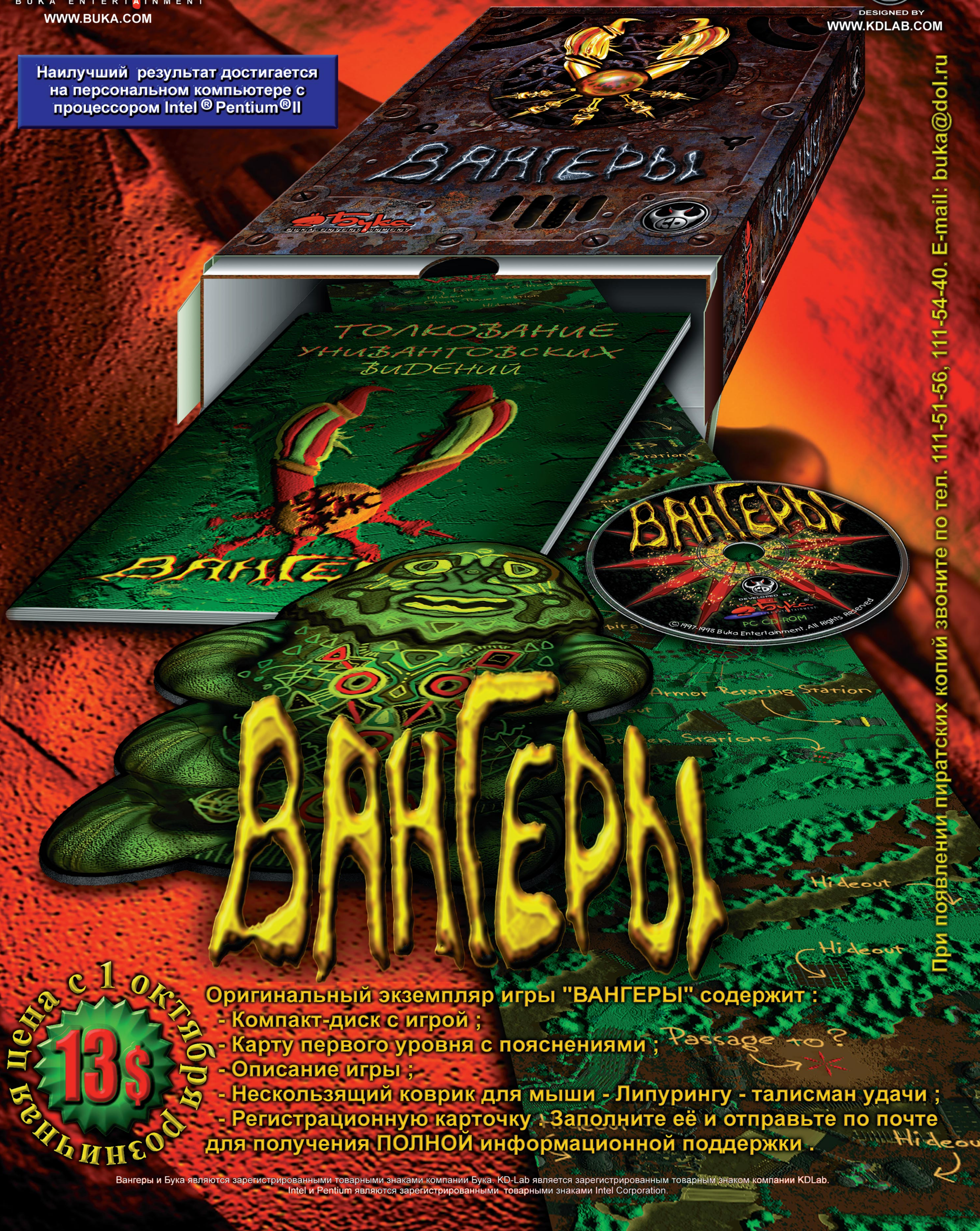











WWW.VANGERS.COM
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM
DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM
Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium®II
ВАНГЕРЫ
ТОЛКОВАНИЕ УНИВАНТОВСКИХ ВИДЕНИЙ
ВАНГЕРЫ
PC CD-ROM
© 1997-1998 Buka Entertainment. All Rights Reserved
Armor Reparing Station
Hideout
Passage to?
ВАНГЕРЫ
Цена с 1 октября розничная
13$
Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит :
- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу - талисман удачи ;
- Регистрационную карточку . Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки .
При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru
Вангеры и Бука являются зарегистрированными товарными знаками компании Бука. KD-Lab является зарегистрированным товарным знаком компании KDLab.
Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.

Magic & Mayhem

Все человечество делится на две части — разумные и искатели приключений. При этом вторая — наиболее многочисленная! — часть, как правило, абсолютно к этому не приспособлена.

Артур Кварри, «Коммандо»

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	real-time strategy с элементами RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Mythos Games
ОНЛАЙН:	www.mythosgames.com
ВЫХОД:	ноябрь 1998

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Что нужно для полного счастья человеку, с детства грезившему о волшебстве? Конечно же, ему хочется попасть в такой мир, где магия будет вещью обыденной, как, скажем, дождь или ветер. И как, думает он, классно будет путешествовать по неведомым землям, сражаться с чудовищами и спасать сказочных принцесс...

А мечты, между тем, имеют одну пакостную особенность — иногда они сбываются.

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

Магический лес оправдал самые смелые мои ожидания. Именно таким я представлял его себе еще по детским книгам: могучие кроны деревьев создают таинственный полумрак, где-то вдалеке неслышно струится небольшая речка, а за каждым кустом прячутся злобные карлики с горящими красными глазами.

Здесь и очутился наш герой — молодой любитель приключений по имени Корнелиус. После короткого, но бурного общения с лесными обитателями он проникся единственным желанием — покинуть это страшное место как можно скорее и вновь очутиться в своем привычном мире, пусть скучном, но таком знакомом и БЕЗОПАСНОМ. Но не все так просто — попасть в сказку можно без труда, а вот чтобы выйти из нее, придется пройти массу испытаний, путешествуя по землям трех миров — Авалона, Аэгеи и Альбиона. Естественно, не без сражений со всякой нечистью и не без изучения той самой магии, о которой он так долго мечтал. Опасность-то на каждом шагу подстерегает нешуточная.

ЧЕМОДАН МАГА

Так откуда же берутся заклинания в этом волшебном мире? Не знаю как другие маги, а наш Корнелиус хранит



свой запас в невзрачной дорожной котомке, которая при ближайшем рассмотрении оказывается почему-то чемоданом. Основой для любого заклинания ему служит талисман, способный особым образом заряжать различные предметы. Сам по себе он ничего не значит — так, цветное стеклышко в оправе, пусть и служащее одной из трех великих сил: Закону, Хаосу или Нейтральности. Но если совместить его с чем-нибудь настолько же безобидно-бытовым, вроде магического корня или желтого камня, получится самое настоящее заклинание. Те, что попадались мне до сих пор, условно можно поделить на три вида: боевые — всякие там огненные шары, молнии, магические бумеранги; защитные — например, кольчуга; и призывающие могущественных (и не очень) существ. Причем в полной версии помешанные на магии разработчики обещают аж 63 различных заклинания. Так что маленький чемоданчик Корнелиуса — настоящий магический конструктор. К каждому бою можно и нужно готовиться, создавая из имеющихся в наличии магических предметов и талисманов заклинания, экспериментируя с самыми различными их комбинациями и вновь переделывая все поновому.

Что до остальных полезных предметов, которые время от времени попадают прямо-таки под ноги нашему герою, то их, как и следовало ожидать, тьма тьмущая: всевозможные магические статуэтки, восстанавливающие ману кристаллы, сундуки с сокровищами и ключи к ним, таинственные свитки, сапоги-скороходы и скатерти-самобранки. Обиднее всего то, что с ними нельзя переходить от уровня к уровню, и если что-то остается неиспользованным, то попросту исчезает. Зато очень полезной является возможность послать за предметом кого-нибудь из своих слуг. Скосили у вас, к примеру, почти всю энергию, а кучка еды окружена сплошной толпой врагов. Что же делать? Все очень просто: маленький верный brownie, сгибаясь под ударами неприятеля, бредет к караваю хлеба, касается его, и тот моментально телепортируется к вам. Корнелиус спасен.

Кстати, играя, например, в Diablo, не перестаешь удивляться — ну, как это герою удается очистить огромное подземелье от бессчетного количества всяких тварей, так при этом ни разу и не перекусив, хотя таверна, казалось бы, — вот она. Либо он на время совершения подвигов хронически теряет аппе-



тит и держится на ногах исключительно за счет чувства долга, либо после проглатывания очередного зелья желудок его волшебным образом наполняется (хотя думает он при этом, я уверен, все равно о жареной курочке). **Magic & Mayhem** в этом отношении от Diablo ушла не слишком далеко: еда в ней есть — всякие там рыбины, хлеб и яблоки, — но в дневнике Корнелиуса она приравнивается почему-то к артефактам, и так же, как и они, валяется где ни попадя, а будучи проглоченной, восстанавливает жизненные силы мага.

СКАЗОЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Закон сохранения помните? «Ничто не исчезает бесследно и не возникает из ничего...». Неправда все это. Во всяком случае, в мире, где возможна магия, — неправда. Откуда же еще, кроме как «из ничего», появляются в этом мире все его волшебные обитатели? Разве что из какой-нибудь параллельной вселенной вызывают их силой своего колдовства могучие маги. Идея эта далеко не нова: зачем лезть в драку самому, если за тебя это могут сделать другие?! Колдуны предпочитают насылать своих существ друг на друга, и только в качестве последнего (и само-



го весомого, надо сказать) аргумента используют свои боевые заклинания. А, значит, и Корнелиусу спешно предстоит научиться делать то же самое, если, конечно, он хочет целым и невредимым вернуться домой.

Существуют два способа заполучить кого-нибудь в собственное подчинение. Первый — специальные «призывные» статуэтки. Тут все просто — подобрал одну, использовал, и, пожалуйста, владей новым слугой. Беда лишь в том, что не так уж часто вам эти статуэтки будут попадаться. Поэтому второй, и основной, способ — соответствующая магия. Если в запасе есть подходящее заклинание, то призывать существ можно пока не кончится мана. Нет, не совсем так, одним из параметров колдуна является способность контролировать определенное количество существ. Но если учесть, что на первом уровне их может быть до пятнадцати, а на последующих — и того больше, дефицита в военной силе быть не должно.

Народец попадается... Мда... И кто сказал, что эльфы — прекрасные и бессмертные создания, равнодушные к людским проблемам и страстям? Вовсе они даже зеленые, немного смахивают на тощих остроухих гоблинов, а кровожадные — спасу нет! Гигантские летучие мыши, зомби, злобные карлики, смачивающие свою красную шапку кровью поверженного врага, — слова для описания большинства существ можно использовать практически одни и те же: «острые клыки, здоровенные когти, режет, кусает и стреляет». Но есть и вполне милые создания, совершенно выпадающие из общего ряда кровожадных монстров. Например, Brownie — добродушнейший старичок-лесовичок, под густой рыжей бородой которого постоянно скрывается улыбка. Или фавн — легендарный обитатель греческих мифов, — который далеко не всегда настроен сражаться, а часто позволяет себе «просто прогуливаться».





Все игровые персонажи имеют полный набор параметров, характерных для RPG'шных героев: сила, здоровье, сопротивляемость, храбрость, скорость и т.д. Но только у самого Корнелиуса эти характеристики можно изменять и наращивать. Для этого существует система experience-очков — в общем-то, ничего особенного, но вот распределяются они несколько странно. Ничего удивительного в том, что за убиенного вражеского мага начисляется 100 очков, я не вижу, но почему за простой разговор с ним перед боем дают еще 20?! Понятно еще, если бы из него можно было почерпнуть какую-то жизненную мудрость, так нет же, все сводится к диалогу типа «Кто козел? Это ты кого назвал козлом? А ну, повтори!». При этом за убитых ма-









гических существ вообще не дают ничего, хоть ты их положи целую сотню... Но не суть.

Добытые тяжким трудом очки с размахом и фантазией тратятся либо на повышение одного из жизненных параметров героя (причем, чем они выше, тем дороже очередной upgrade), либо на приобретение новых талисманов.

ИГРА, КАК МЫ ЕЕ НАЗЫВАЕМ

Все действия в **Magic & Mayhem** протекают на немного необычных изометрических картах. Любая из них представляет собой правильный ромб, только вот без краев, словно их замкнули между собой. На деле это означает, что, пустившись в путь, скажем, на север, вы через какое-то время благополучно (если, конечно, никто не нападет по дороге) вернетесь на то же самое место, откуда только что ушли. Непривычно. И даже очень, особенно если учесть маленький размер карт. Удираешь, к примеру, от толпы врагов, только хорошенько разбежишься — и вот уже снова влетел к ним в тыл. Хотя что-то в этом есть. По крайней мере, найденное решение ничуть не хуже других (высоченных гор по краям карты или же просто загадочного мрака впереди).



Игровой интерфейс вполне удобен, его создатели не старались изобретать велосипед и недалеко ушли от стандартной схемы point & click: щелчок левой кнопкой мыши выделяет персонажа, правой — дает ему команду идти, сражаться или колдовать (если в этот момент выбрано одно из заклинаний). Есть возможность «запоминать» бойцов в группы.

Вся информация о самом Корнелиусе располагается на основном медальоне с его портретом: желтая кайма вокруг — оставшаяся мана, синий круг в центре — жизнь. Слева находятся разноцветные талисманы с заклинаниями и все найденные предметы, готовые для немедленного употребления. Не забыли также и про «красную кнопку», уникальную функцию которой иначе как «снести крышу» и не назовешь: при ее нажатии все предметы интерьера в игре (как то: деревья, дома, каменные алтари) лишаются своей верхней половины, во имя того, чтобы не загораживать обзор и не мешать кромсать противника с максимальной эффективностью. Причем, самое смешное здесь в том, что уже буквально через несколько секунд к лесу из пеньков, сучков и половинок фундаментов башен привыкаешь уже настолько, что нормальная карта кажется каким-то пережитком прошлого.



УЧЕНОЕ СЛОВО «РЕЗЮМИРУЯ»

Игра удалась. Вообще-то не принято говорить так о демо-версии, пусть даже и появившейся буквально в последние дни перед релизом, но даже если к тому, что уже представлено на суд игровой общественности, не будет добавлено решительно ничего нового, то и тогда можно с уверенностью сказать, что поклонников у **Magic & Mayhem** не станет меньше. И дело тут даже не в интересном сюжете, милой графике или удачном интерфейсе. Дело в том, что, соединяясь воедино, все это превращается в интереснейшую СКАЗКУ. А ведь в сказки верят все дети, особенно в те, что с хорошим концом. Ну, а какой взрослый не остается в душе хотя бы немножко ребенком?.. И пока в сердцах людей живет вера в чудеса и волшебные страны, и в нашем мире не перестанут совершаться хорошие поступки и добрые дела. Такие, как создание **Magic & Mayhem.** СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Adventure/RPG/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	TopWare Interactive/ Monolith Production
РАЗРАБОТЧИК:	Metropolis Software
ОНЛАЙН:	www.gorky17.com
ВЫХОД:	зима 1999

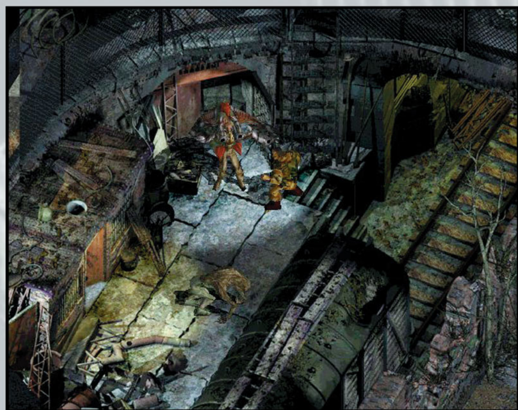
Gorky 17

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Ноябрь 2008 года от рождества Христова. Секретная служба НАТО сообщила о том, что русские военные уничтожили свою засекреченную военную базу на территории Польши — город **Gorky 17.** Настораживала та поспешность, с которой произошло свертывание комплекса, и полное отсутствие мотивации сего акта со стороны правительства России.

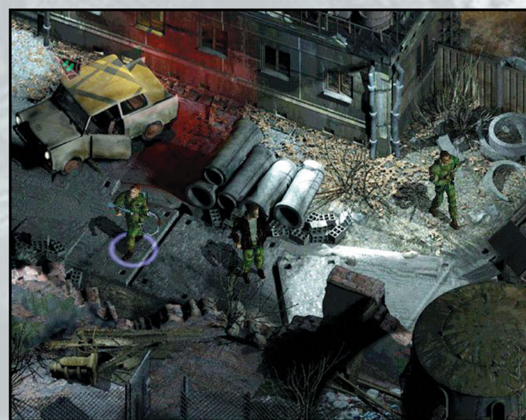
В **Gorky 17** были направлены специалисты НАТО, которым было поручено провести детальный анализ разрушенного города. Проведенное изучение показало, что там находилась гигантская по масштабам лаборатория, назначение которой так и осталось загадкой. Не найдя ни единой зацепки, руководство НАТО решило оставить все как есть и отдало было приказ о выводе с территории бывшей военной базы своих вооруженных сил... Однако внезапно на улицах города стали появляться отвратительные мутанты и леденящие кровь монстры; поползли слухи о загадочном месте, привлекая искателей приключений и чрезмерно любопытных авантюристов... Немедленно район был объявлен карантинной зоной и оцеплен войсками. Но полной изоляции добиться не удалось, и в **Gorky 17** сумели проникнуть группы смельчаков-сорвиголов. Узнав об этом, руководство НАТО отменило приказ о тотальной «чистке» территории и приказало направить к месту загадочных и жутковатых происшествий отряд из трех бойцов-профессионалов. Командиром группы был назначен канадец Кол Салливан (Cole Sullivan) — главный герой игры от Metropolis Software.





Если кратко, то проект **Gorky 17** находится на стыке жанров adventure, RPG и strategy, а его ближайшими аналогами являются Final Fantasy Tactics и Vandal Hearts. На данный момент основные усилия разработчиков сосредоточены на графическом движке игры, который служит одним из главный козырей **Gorky 17.** Судите сами — все бэкграунды заранее отрендерены в 24-битном цвете, а уровень их детализации выше всяческих похвал. При этом все персонажи — реальные трехмерные модели, которые обсчитываются настолько быстро и качественно, что выглядят практически как пронендеренные (используется от 400 до 2000 полигонов и скелетная анимация). И все это на фоне динамически отбрасываемых теней от нескольких источников света, к тому же с изменением их формы в зависимости от рельефа местности. А как насчет ветра, дождя или грозы вкупе с возможностью изменять масштаб камеры? Их есть у нас — вот ответ Metropolis. И больше того — все графические изыски возможны как при наличии ускорителя, так и при отсутствии оного.

Как известно, ролевик ролевику — рознь, и **Gorky 17** будет далек от западных RPG с массой характеристик и нелинейной сюжетной линией. Значительно легче выявить в игре «японский» стиль, выражающийся в четком сюжете и наличии колоритных персонажей. Однако, в отличие от Septerra Core, стилистика и графика **Gorky 17** носит исключительно европейский характер.



Сражения с противниками будут происходить в походовом режиме. Сами разработчики утверждают, что «система боя во многом сходна с боями в серии X-COM». Остается только сделать поправку на то, что управлять вы будете отрядом максимум из трех человек.

Насколько все это будет вкусно? Маловероятно, что создатели RoboRuble выпустят откровенно слабую игру, да и пресс-релизы со скриншотами говорят об обратном. Загвоздка заключается в другом — конкурентоспособности **Gorky 17.** Какими критериями руководствоваться в оценке, с чем сравнивать и от какого базиса плясать — все это будет ясно позже.

Кроме этого есть еще масса вопросов, ответов на которые получить пока что не удалось. Неизвестно, каковы количественные оценки глобальности игрового мира (число NPC, монстриков, количество отрендеренных экранов и т.п.), список характеристик, используемые предметы и оружие. Сложно оценить роль стратегической составляющей, о которой в пресс-релизах говорятся лишь общие слова, — быть может, **Gorky 17** будет больше похож на Jagged Alliance? Неясно, что будет с распределением очков experience между участниками отряда. Даже не ясен до конца его состав — можно ли брать себе в попутчики других NPC, вместо тех, что даны изначально?



Видите, сколько еще неясностей, какие тут «вкусно-невкусно»... СИ

Resident Evil: Code Veronica

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
ОНЛАЙН:	www.capcom.com
ВЫХОД:	второй квартал 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

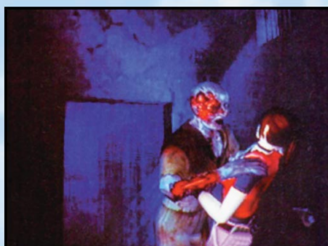
Resident Evil 1&2 являются одними из самых популярных игр в мире, и это большой успех для их создателей — команды Capcom. В первую очередь вышеупомянутая компания была известна как создатель Street Fighter, но не только умением делать файтинги славится сей японский разработчик, да и популярность SF сейчас скорее падает, чем растет. Нашумевший Resident Evil действительно стал чем-то особенным для всех игроков мира, и именно поэтому он завоевал такую популярность. По сути, это был один из первых и немногих игровых триллеров, к тому же надолго задерживающих людей у экрана. Но есть у Capcom одна отличительная черта: из появившейся однажды удачной идеи компания будет выжимать все, что только можно — вспомните SF! Вот и после выхода второго RE, тут же было заявлено, что третью часть мы для PlayStation уже разрабатываем... параллельно с четвертой для Dreamcast. Вот под четвертой частью, видимо, и подразумевалась представленная эксклюзивно для DC Resident Evil: Code Veronica.



События, разворачивающиеся в игре, напрямую связаны со второй частью RE. Так главными героями остались Chris Redfield и его сестра Claire, продолжающие ранее начатое дело борьбы с вирусами G и T, а также с монстрами, ими порожденными. В деталях сюжет пока неизвестен, да и вообще информации не особо-то и много. Тем не менее о графическом потенциале будущего проекта можно уже кое-что сказать. Просто глядя на скриншоты, понимаешь, что графика просто великолепна. Хотелось бы еще верить, что это настоящие кадры из действующей игры, а такое очень даже возможно, хотя подчас и трудно поверить. Со спецэффектами все в норме, модели персонажей выполнены прекрасно. Очень кстати пришлась возможность перемещать камеру как только вам вздумается. О плюсах такой системы, я думаю, говорить не стоит — тут и так все понятно.

А сейчас осталось только ждать, когда все это можно будет попробовать на деле, а не выслушивать сладкие обещания разработчиков. СИ





Blood Bullet: The House of the Dead Side Story

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sega AM1
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	середина 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Вероятно, большинство из вас знает прекрасную The House of the Dead, одну из лучших стрелялок типа «виртуальный тир», которую вобще можно сейчас найти. С выходом Naomi, Sega тут же анонсировала две игры на старую «добрую» тему, пользующуюся неизменной популярностью.Это вторая часть самого HoD и Blood Bullet - интересный action, использующий уже опробованную среду знаменитой стрелялки.

Многие заявляют, что Blood Bullet во многом напоминает Resident Evil, только на сеговский лад. И они правы: хотя сходство здесь далеко не полное, налицо все та же мрачная атмосфера, все те же зловещие мертвецы...

По сюжету игра является побочной линией The House of the Dead: как обычно, борьба хороших агентов с нехорошими зомби. Все началось с секретных проектов правительства по использованию ходячих трупов в военных целях, но вскоре проект был прикрыт, а все имевшие к нему отношение были убиты. И так вышло, что часть «опытных образцов» скрылась и осела в некоем небольшом городишке, который и начала усиленно терроризировать. С целью устранить беспорядки, в городишко была послана бригада специальных агентов в составе трех человек: Stick Breitlung, Linda Rotta и Rikiya Busujima. Перед началом игры одного из персонажей, как водится, вам придется избрать своим героем.





С точки зрения жанровой принадлежности Blood Bulled будет представлять из себя некую смесь файтинга со стрельбой, отягощенную полной свободой передвижения. Ходишь по коридорам, лупишь всех подряд, как в каком-нибудь Die Hard Arcade, иногда постреливаешь, можно двери открывать, территорию обследовать... Вот такая игра. Графика, конечно, на высоте, однозначно лучше Resident Evil для PlayStation, но вряд ли превзойдет готовящегося на Dreamcast RE: Code Veronica. На игровых автоматах Blood Bullet, вероятно, обретет неплохую популярность, но для DC хотелось бы чего-то посвежее. Впрочем, и здесь она не так уж плоха, ибо, несмотря на некоторую избитость, предлагает и коечто новенькое.



Так как создает Blood Bullet не кто-то там, а Sega, то хотя бы из-за этого на нее стоит обратить внимание. СИ

Grandia 2

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	GameArts
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	1999

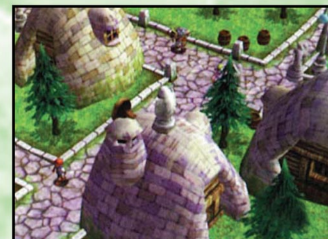
Grandia 2 появится на Dreamcast, и это действительно очень приятная новость. Первая Grandia могла бы стать мировым суперхитом, но печальная смерть Saturn в Америке похоронила и нашу надежду увидеть столь популярную в Стране Восходящего Солнца RPG на «родном» английском языке и по достоинству оценить ее: просто ни у кого не возникло желания ее перевести с японского. На своей же родине Saturn пока еще жив и, естественно, жил и здравствовал и год назад, когда Grandia была радостно встречена армией островных любителей ролевых игр. По свидетельствам очевидцев, творение GameArts было действительно великолепно и по всем статьям выигрывало у Square`овской Final Fantasy VII. И с сюжетом все в порядке, и графика на месте, а главное играть было (японцам) о-очень интересно... Вот и стала она в Японии одной из лучших RPG года. Ну а у нас игре не повезло, слишком поздно она вышла.

Во второй части, вероятно, каких-либо основательных изменений в игровом процессе не будет, хотя наверняка сказать сложно. Косметически игра, конечно, претерпит значительные изменения в лучшую сторону: все окружение и все персонажи станут полностью трехмерными, состоящими из полигонов, что позволит вращать камеру по усмотрению игрока. А это чрезвычайно удобно, так как в других играх одни обьекты зачастую прячутся за другими (вспомните, например, Breath of Fire 3).

Удобные и интересные нововведения ожидают нас и в боевой системе игры. Бои проходят в реальном времени, но в любой момент можно нажать на паузу и отдать команду. Проводя разнообразные атаки, следует учитывать расстояние, что для ролевиков весьма необычно: нечто похожее встречалось на моей памяти только в писишной серии Lord of the Realms. Боевая система Grandia также использует и некоторые моменты из еще одной известной RPG от GameArts - Lunar.

Необычной будет и магия - по крайней мере, судя по первой части. Там она была основана на комбинировании четырех основных элементов природы, что делает ее действительно похожей на «настоящую» фэнтезийную магию.

Надеемся, во второй части останется все лучшее и оригинальное, что было в первой, и что на этот раз на Западе игра все же появится. СИ







Snowboard Kids 2

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	аркадная гонка
ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
ОНЛАЙН:	www.atlus.com
ВЫХОД:	начало 1999

Тема сноубординга внезапно стала весьма популярной в игровой индустрии. Иначе чем можно объяснить огромное количество появившихся в недавнее время игр, которые были посвящены этому довольно редкому виду спорта? И именно поэтому выход продолжения Snowboard Kids от Atlus не кажется таким уж неожиданным.

Строго говоря, **Snowboard Kids 2** назвать симулятором сноубординга никак нельзя. Это — экзотического вида аркадные гонки, в которых вместо доски для скатывания с горок могли бы быть совершенно любые машинки, мотоциклы или самолетики. При этом суть игры нисколько бы не изменилась. Прямым подтверждением этому выступает несколько странный дизайн трасс — кататься можно будет даже под водой и в космосе. Разумеется, в **Snowboard Kids 2** окажутся и стандартные заснеженные вершины, однако разница между столь разнообразными трассами будет исчерпываться одним номинативным фактором. Отчасти благодаря полному отсутствию физической модели и очень простому управлению, которое разработчики, правда, обещают дополнить новыми функциями. В качестве новинок также называются новые герои, новые боссы и 17 различных досок, на которых можно будет выполнять новые приемы. Оригинальным, хотя и несколько бесполезным, нововведением можно считать выбор костюма для своего героя перед каждой гонкой. Появится поддержка Rumble Pack, произойдут некоторые изменения в многопользовательском режиме игры. А в остальном... **Snowboard Kids 2** останется все такой же незамысловатой, ни к чему не обязывающей гонкой, предназначенной в основном для детей, в которую, однако, будет приятно несколько часов поиграть и всем остальным. **СИ**









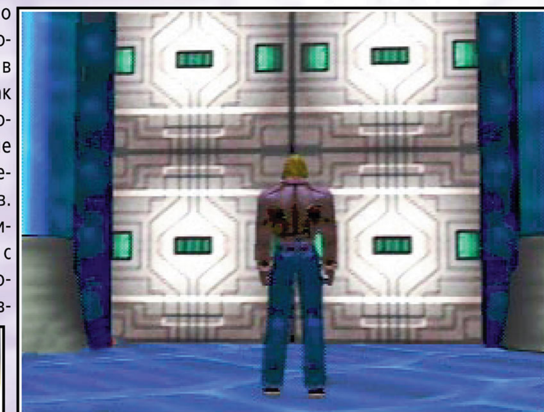
Hybrid Heaven

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

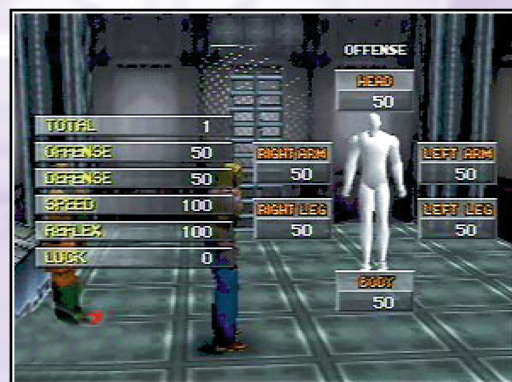
ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ОНЛАЙН:	www.konami.com
ВЫХОД:	апрель 1999

О **Hybrid Heaven** мы уже писали, причем, сравнительно давно. И, кажется, уже год назад мы вполне справедливо сравнивали его с Metal Gear Solid. Чем, кстати говоря, придется заниматься и сейчас. Вообще, чем ближе к выходу игры, тем становится понятнее, что эти игры не настолько похожи, как казалось поначалу. Хотя кое-что общее между ними есть. Такой же необыкновенно насыщенный драматическими событиями сюжет, несколько похожий игровой процесс и основные принципы. И, конечно, подчеркнутая футуристичность происходящего и довольно необычный стиль sci-fi. С другой стороны, в последнее время **Hybrid Heaven** все чаще сравнивают с серией Final Fantasy. Во многом из-за того, что action'а в игре будет не так уж и много, гораздо больше окажется ролевых элементов. Таковы, например, сражения с врагами, которые представляют собой классическую пошаговую битву с многочисленными ролевыми элементами. Множество менюшек для выбора типов оружия и заклинаний производят вполне очевидные ассоциации. Разумеется, в процессе игры у героев будет повышаться experience и улучшаться различные характеристики. Основная же часть игры почти ничем не отличается от Metal Gear.

Уже сейчас о **Hybrid Heaven** говорят, как об одной из самых достойных RPG, которые выйдут в 1999 году. Будем надеяться, что все так и окажется. **СИ**









South Park

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	Shooter
ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
РАЗРАБОТЧИК:	Iguana
ОНЛАЙН:	www.acclaimnation.com
ВЫХОД:	начало 1999

Большинство игр, созданных по мотивам знаменитых мультфильмов, пользуется особым успехом. Разумеется, многие разработчики активно пользуются этим, и, в результате, получаются игры, которые на человека, который не видел мультфильма, производят весьма необычные впечатления. Вполне возможно, что так окажется и с игрой **South Park** от Acclaim, которая разрабатывается на основе сверхпопулярного в Америке детского сериала.

Странного вида shooter с сюжетом — самое короткое определение **South Park**. Сюжет, судя по всему, связан с мультфильмом. Комета, инопланетяне и все, что полагается в таком случае. Хотя, в принципе, важно то, что нужно стрелять. Общий пародийный настрой игры ощущается с первой же минуты. Чего стоит один только коровомет, один из основных видов оружия, которым придется пользоваться по ходу игры. Соответствующая графика... Все остальное более-менее стандартно — несколько героев, разнообразные уровни. Обещают также несколько режимов многопользовательской игры, в которых может принять участие до четырех игроков.

Увидим же мы эту странную игрушку в начале 1999 года. **СИ**









Buggy Heat

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	Гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	CSK Research Institute Corporation
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	март 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Что-то, похоже, очень сильно ударило в голову CSK Research Institute Corporation: сей ранее малоизвестный разработчик (доселе лишь переводивший с игровых автоматов игрушки от Sega) активно принялся за создание оригинальных произведений для Dreamcast. Стремится, видимо, создать себе на этом имя... От его имени анонсировано уже два новых проекта: весьма любопытный Aero Dancing (смотрите в этом же номере) и довольно интересная гоночка **Buggy Heat**.

Buggy Heat, как уже, наверное, все поняли из названия — гонка на таком средстве передвижения, как



багги (с двумя буквами «г», ведь на «багах» далеко не уедешь). Гонка, как сейчас принято говорить, достаточно «аркадна» в том плане, что симулятором и не пахнет. Знаете, когда смешные машинки рассекают лужи грязи и мчатся на всех парах к финишу? Вот-вот, **Buggy Heat** именно такова. Да еще и объект у этой «аркадной симуляции» экзотический: «Формулу 1» делают все кому не лень, а вот багги... ну, разве что с одним «г».

По традиции необходимо сказать пару слов о графике. Хорошо, скажу. Графика хорошая и трехмерная.





И для Dreamcast. Еще что-нибудь нужно?

Все разработчики игр для Dreamcast не упускают возможность сказать хоть парочку слов о VMS. В **Buggy Heat** последняя выполняет свою основную задачу - сохраняет информацию. Заявлена и поддержка Puru Puru Pack — вибрирующего устройства для DC. Режим Split Screen на двоих, вероятно, порадует всех любителей коллективной (два человека — уже коллектив!) игры. Короче, веселая и интересная штучка получается.

СИ



DC | Aero Dancing: Featuring Blue Impulse

Aero Dancing: Featuring Blue Impulse

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	симулятор высшего пилотажа
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	CSK Research Institute Corporation
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	февраль 1999

Летные симуляторы на игровых приставках — большая редкость. Публика их не принимает: для нее они зачастую слишком сложны в плане восприятия, да и управление не столь удобно, как на клавиатуре или специальном джойстике. Поэтому переводы такой продукции с PC чрезвычайно редки, а разработка проектов специально для консолей опасна и приводит к неизменному плачевному результату. За примерами далеко ходить не нужно: вспомните хотя бы Aerofighters Assault для Nintendo 64. Какая же болезнь сподвигла доселе малоизвестную CSK Reasearch Institute Corporation на разработку продукта, связанного с авиацией? И не просто продукта, а чрезвычайно оригинальной игры под названием Aero Dancing с припиской Featuring Blue Impulse!

Дело в том, что вышеназванная игра - не летный симулятор в обычном понимании, а, скорее, симулятор высшего пило-







тажа. Blue Stinger — известная группа воздушных акробатов, и, управляя ими, вам предстоит выписывать умопомрачительные трюки высоко над землей. И, что самое-самое интересное, — делать это вчетвером, в компании с друзьями, где каждый будет членом команды. Судя по всему, максимальный балл за оригинальность игре обеспечен. Вот только как будет с играбельностью? И еще настораживает все та же оригинальность: как бы не отгунула она от **Aero Dancing** солидное количество игроков.

Игра не будет простецкой. Как-никак придется выучить базовую технику полетов и выполнение фигур высшего пилотажа. И еще одна вещь: вероятно, **Aero Dancing** не будет использовать VMS (разве что только для хранения информации), сеговскую карточку памяти с экранчиком, так что самолетики выращивать и кормить вы не сможете. А было бы очень интересно...

СИ

DC | Carrier

Carrier

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Jaleco
РАЗРАБОТЧИК:	Jaleco
ОНЛАЙН:	www.jaleco.com
ВЫХОД:	середина 1999

Carrier будет первой игрой для Dreamcast от японского разработчика Jaleco. Я не слышу криков восторга! **Carrier** относится к становящемуся все более популярному жанру под названием «и у нас будет свой Resident Evil», но есть надежда на то, что бездумным клоном игра не станет. И вот где-то в



середине 1999 года, определенная дата не называется, мы, наконец, откроем страшную тайну: а как же выглядит Resident Evil, если его делает Jaleco.



Графически уж, по крайней мере, должно быть неплохо. И красивые скриншоты это подтверждают. Еще бы, из Dreamcast с его возможностями можно выжать и не то. Сюжетная завязка в принципе довольно банальна, но все же некоторые интересные моменты можно и отметить. В первую очередь, это место, где проходит игра. Итак, место действия — военный авианосец. Должно быть, внушительных размеров, достаточных для того, чтобы бродить по нему не один час. Самое «оригинальное» в игре — это то происшествие, которое произошло на этом авианосце. Вы не поверите, но на нем появились зомби! Вы являетесь членом команды, состоящей из стандартного количества человек, то есть из двух. И вот вдвоем придется решать задачи первостепеннейшей важности. Например, найти дорогу на камбуз. Не обращайте, пожулуйста, внимания на то, что я издеваюсь над игрой — я всегда так делаю. На самом деле, не все так плачевно, как мне хотелось бы. Игра запросто может стать достойным представителем жанра, хотя вряд ли за счет оригинальности. В любом случае, я уделил бы ей толику внимания. Это далеко не самый худший проект, просто он обычный, и все тут.



Но за оригинальность надо бороться, а разработчики, и даже зачастую игроки, почему-то об этом напрочь забывают. Стыдно...

СИ







Go To: www.station.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	real-time strategy + tactics
ИЗДАТЕЛЬ:	Ripcord Games
РАЗРАБОТЧИК:	Clockworks Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM (лучше P2-266), Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	www.enemyinfestation.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	X-Com

Enemy Infestation

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Игра практически лишена столь характерного для RTS столкновения «пушечного мяса»

Сейчас сложно сказать, кто и когда первым придумал враждебных пришельцев из иных миров. Скорее всего, какой-то писатель-фантаст удачно сыграл на страхе людей перед неведомым. Потом идею подхватили другие, и она прижилась. Из года в год, из десятилетия в десятилетие на страницах книг, на экранах кинотеатров, в компьютерных играх предстают перед нами Чужие: уродливые монстры, непохожие ни на что живое, которых объединяет лишь одно — жажда сеять смерть и разрушения везде, где бы ни появились. Они ненавидят всех, часто даже самих себя, и ОНИ ХОТЯТ УНИЧТОЖИТЬ ЛЮДЕЙ. Основанные на этой идее сюжеты обычно не блещут оригинальностью — единожды сотворив Чужих, можно далее не заботиться о разнообразии, достаточно вновь и вновь придумывать продолжение страшной сказки на ночь.

И вот опять из глубин далекого космоса к Земле приближается опасность. На этот раз имя ей — **Enemy Infestation**.

ДЕТИ ГАЛАКТИКИ

Планета умирала... Огонь, долгие тысячелетия сжигавший ее изнутри, наконец, вырвался на поверхность. Гигантские разломы перечеркнули и разорвали в клочья живую плоть земли, и раскаленная лава стремительно уничтожала все вокруг, словно желала отомстить за долгие годы ожидания. Планета была обречена, как и ее обитатели. Жизнь должна была отступить, сдаться, обратиться в пепел, с тем чтобы вновь возродиться через миллионы лет. Жизнь должна была умереть вместе с планетой... или уйти.

Переселение началось внезапно, без всякой подготовки. Тысячи зеленых коконов поднялись со дна единственного уцелевшего кратера, словно зеленый дождь пролился с земли на небеса. До того момента, когда лава уничтожила последний оплот жизни на планете, тысячи детей успели покинуть ее. В бездне открытого космоса им предстояло найти себе новый дом.

...К концу двадцать четвертого века Земля утратила свое былое могущество. Мир вырождался — политическая нестабильность грозила взорваться чередой военных конфликтов, запасы природных ресурсов были истощены до предела... Колонизация планеты Redavi стала для людей последней надеждой обрести будущее. Им противостояли гигантские расстояния, ядовитая атмосфера, суровый климат — но люди с честью прошли эти испытания. На планете были заложены пять станций, и прибывшим колонистам предстояло заняться изучением своего нового дома. Им казалось, что все трудности остались далеко позади. Однако главная угроза таилась не в самой планете, она медленно и неотвратимо приближалась к ней из глубин космоса.

Неопознанный объект был обнаружен станцией слежения при прохождение верхних слоев атмосферы. Была объявлена общая тревога, и ничего не понимающие люди, подстегиваемые воем сирены, принялись занимать места согласно аварийному расписанию. Но было уже поздно: инопланетный кокон благополучно приземлился неподалеку от одной из станций. Он проделал долгий и опасный путь через бездну Вселенной, и поистине фантастическое стечение обстоятельств понадобилось для того, чтобы пришелец с мертвой планеты оказался здесь, на Redavi. Чужая жизнь тоже нашла себе новый дом, и она готова была сражаться за право обладать им.

КОЛОНИЯ И ЕЕ ОБИТАТЕЛИ

Не так уж много народу было на станциях колонии Redavi. Сюда приезжали только специалисты или военные. Каждый был занят своим делом — ученые проводили исследования в лабораториях, техники занимались обслуживанием аппаратуры станции, медики лечили больных, а военные следили за порядком. Когда началось вторжение, жизнь резко свернула с накатанной колеи. Война никого не оставила в стороне, каждый колонист был готов с оружием в руках защищать свой дом.

Действие всех двадцати шести миссий единственного игрового сценария разворачивается на территории пяти станций колонии. У вас нет своего постоянного отряда, равно как и возможности выбирать членов группы для той или иной боевой операции, но вашим приказам беспрекословно подчинятся все колонисты, начиная от простого техника и заканчивая командирами станций. Каждый из них может взять в свои руки оружие и сражаться с Чужими до последнего патрона, но помимо этого у них у всех есть свои уникальные навыки, которые порой могут оказаться гораздо ценнее умения стрелять. Так, например, техники восстанавливают уничтоженные приборы и блокируют отсеки, дабы остановить наступление врага; медик может сделать тяжелораненому бойцу живительную инъекцию, ученые разрабатывают новые виды оружия, ну, а военные просто сражаются лучше всех прочих и умеют побеждать.

Задания миссий практически не повторяются: только что вы спасали тяжелораненых колонистов, успевших во время нашествия забаррикадироваться в нескольких отсеках, и вот вас уже направляют на другую станцию — усмирять толпу охваченных компьютерным вирусом роботов; короткая передышка, и вы возвращаетесь назад — добывать образцы чужеродной ткани, попутно отстреливая всех ее носителей. Практически для каждой операции есть несколько путей решения поставленной задачи, и от вас требуется найти самый лучший. Несмотря на то, что все действие протекает в реальном времени, есть возможность обдумать и распланировать каждый ход.

Игра практически лишена столь характерного для RTS столкновения «пушечного мяса», когда одна толпа пехотинцев ленивым щелчком мыши посылается в атаку на другую, а вы в этот момент хладнокровно прикидываете: «Завалят или еще штук двадцать слепить?». Обитатели станции немногочисленны: под вашим командованием может оказаться максимум двенадцать человек, и потеря даже одного из них способна привести к провалу миссии. Прикончили у вас, скажем, электрика — глядишь, а заблокированную дверь уже и некому открыть...





Умная техника серьезно облегчает жизнь — библиотеки моментально наделяют колонистов новыми навыками, медицинские кабины способны вылечить практически любое заболевание, аппарат ESPO всегда готов снабдить колониста скафандром, защищающим хрупкий человеческий организм от агрессивной химической среды, подобной местной атмосфере. Процесс исследований максимально автоматизирован с помощью лабораторий, в них же разрабатываются новые способы борьбы с пришельцами.

Никакого серьезного оружия на Redavi не завозили. Да и зачем — воевать вроде бы было не с кем, а давать свихнувшемуся от скуки колонисту в руки атомную бомбу — нет уж, увольте... Все вооружение, что имелось на станциях на момент вторжения, предназначалось для полицейских: лучевой Ray Gun, импульсный Big Orange Gun, а также бластеры да ракетометы — такая вот странная полиция. Но инопланетный организм настолько непохож на наш, что серьезным оружием в борьбе с Чужими могут стать предметы самого что ни на есть мирного предназначения, бесчисленное множество которых разбросано в спешке по помещениям станций: различные спреи, огнетушители, сифоны с содовой, опрыскиватели от насекомых, топливные баки... Кто бы, например, мог подумать, что ИК-излучение от обычного пульта дистанционного управления окажется для Чужих страшнее разрядов импульсного пистолета?

Теперь несколько слов о боеприпасах. Лучевое оружие перезаряжается само, по ходу действия. С химическим сложнее — для него требуется специальное зарядное устройство, к тому же некоторые предметы (например, баллончик со спреем) являются одноразовыми, и после использования их можно смело выбрасывать. Но только химическое оружие может быть улучшено учеными в лаборатории, после чего его мощность нередко возрастает в несколько раз.

НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

Чужие, они Чужие и есть, все у них не по-людски. Но надо отдать им должное: к жизни они приспособлены гораздо лучше нас, человеков. В первую очередь для них характерно строгое распределение обязанностей. Королева, особа не по-женски привлекательная, старательно откладывает яйца-коконы, из которых все Чужие и вылупляются. Небольшие юркие охранники стерегут подходы к ее логову и оповещают о вторжении врага. Сражение — удел воинов, тварей довольно медлительных, но сильных и



ДОСТОИНСТВА

Пусть и в реальном времени, но есть возможность продумывать свои дальнейшие ходы, планировать операции и проходить миссию различными путями.

НЕДОСТАТКИ

Иногда хитрые тактические маневры уступают место банальной драке «стенка на стенку», где побеждает тот, кого больше.

РЕЗЮМЕ

Красиво, оригинально и вполне играбельно. Но к двадцать какой-то там миссии постепенно приедается...

7.0

1,5	VIDEO
0,5	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS













выносливых. Тела тяжелораненых колонистов они утаскивают поближе к логову, где специальное биологическое устройство вытягивает из людей информацию и жизненные силы.

Место убитых вами Чужих немедленно занимают свеженародившиеся из коконов добровольцы, и если в задании миссии стоит, помимо прочего, «уничтожить всех врагов», начинать, как это ни печально, скорее всего, придется с королевы. Не будет ее — не будет и подкрепления. А печально это потому, что сильна тварь не по размерам, защищена вполне серьезно, и после гибели ее следует незамедлительно ожидать визита разгневанных воинов со всех уголков станции.

Не стоит особо радоваться, заполучив в свои руки очередное оружие, будь то Большой Оранжевый Gun или простой лак для волос. Еще неизвестно, как Чужие к нему отнесутся. Да-да, я не шучу, от миссии к миссии инопланетные твари мутируют с поражающей воображение скоростью, и если на прошлой операции вы пробились за счет пультов дистанционного управления, то это еще не значит, что они помогут и в этот раз. Хорошо еще, если не навредят. Существует несколько известных видов реакции Чужих на тот или иной вид воздействия:

a) **Пофигистический** — Чужой, который по опыту прошлого задания должен был моментально откинуть копыта от лака для волос, брезгливо нюхает белое облачко и заносит лапу для очередного удара;

b) **Реалистичный** — схлопотав выстрел из ракетомета, монстр плавно заваливается набок или, по крайней мере, лишается половины своей энергии;

c) **Радостный** (для монстра) — некоторые виды оружия самым загадочным образом заставляют Чужих делиться, подобно амебам. Выстрелил пяток раз из огнетушителя, глядишь, вместо одного воина теперь полная комната;

d) **Загадочный** — к нему относятся, пожалуй, все остальное. Так, например, неграмотно мутировавшего монстра луч пульта дистанционного управления не только царапает, но и относит на полэкрана в сторону.

На враждебно-агрессивную атмосферу Чужим по большому счету начхать, периодически они могут становиться невидимыми... Словом, враг попался — врагу не пожелаешь.

ИСКУССТВО УПРАВЛЯТЬ

Знакомству с игрой как нельзя более способствует первая тренировочная миссия: в роли молодого кадета вы направляетесь в тренировочный центр, где опытные наставники обучают вас основным приемам управления, использованию различных видов оружия и работе с медицинским и техническим оборудованием. Десять минут обучения — и вы готовы к настоящей игре.

Игровой интерфейс поначалу может показаться чрезмерно сложным и громоздким, но уже через несколько минут с удивлением обнаруживаешь, что привык к нему, словно пользовался еще со времен Warcraft`a. Портреты всех членов вашего отряда расположены внизу экрана, до каждого легко «дотянуться», по щелчку становится доступна подробнейшая информация по любому колонисту: сила атаки, уровень защиты и здоровья, состояние оружия. Для каждого персонажа можно определить линию поведения, выбрав одну из трех опций: «fight» означает, что он будет целенаправленно отлавливать пробегающую мимо чужую живность и всеми доступными способами (как-то: руками, ногами, пистолетом) пытаться сделать так, чтобы живность эта никогда уже не смогла бы пробегать мимо кого-нибудь еще; при режиме «guard» колонист резко утрачивает агрессивность и лишь защищается от приближающихся к нему врагов; и, наконец, «hide» означает «спасайся, кто может!» — при малейшей опасности персонаж прячется где-нибудь в укромном уголке (особенно забавно выглядит спрятавшийся в этом самом уголке десантник в здоровенном скафандре — точно рояль в кустах, но, поди ж ты, его не замечают). Маленькая иконка с изображением находящегося в руках у персонажа предмета разворачивается в обстоятельную таблицу, из которой выясняется, что вы подобрали, в каком оно находится состоянии и как это можно использовать. Все основные действия (как то: пойти, атаковать, закрыть, поднять) производятся простым щелчком мыши, а для команд посложнее (например: сделать инъекцию) имеются специальные клавиши. Электронная карта, правда, мелковата, владельцам 14 мониторов ориентироваться по ней будет нелегко.

Ну, и, пожалуй, есть еще один недостаток, достойный упоминания. Идеал, к которому стремились разработчики игры, был прост: побеждать должна не сила, но интеллект. Однако далеко не всегда удается ему следовать: часто посередине выполнения миссии вы сталкиваетесь с необходимостью вульгарной «зачистки» территории, когда от вас практически ничего не зависит, и можно полагаться лишь на везение вашему отряду. Уж не знаю, зачем понадобились в тактико-стратегической игре подобные вставки. Управлять бойцами в горячке серьезного боя практически невозможно, приходится лишь, скрепя сердце, подсчитывать потери, да, если удается, оттаскивать раненых в медкабинет. И к концу игры это понемногу надоедает. Правда, не так чтобы очень...

ГОВОРЯ ТЕХНИЧНО...

Несмотря на заявленный разработчиками минимум (Pentium 200, 32 Мб RAM), **Enemy Infestation** практически не тормозит даже на P133, и это радует. Мультиплеер воспитывает в людях дух товарищества и дает возможность четырем друзьям сразиться со злобными монстрами по Internet или LAN в режиме cooperative. К тому же интернетовским пользователям обещана дополнительная приманка — новые игровые уровни на сайте разработчиков.

Графика крайне мила, австралийским разработчикам в очередной раз удалось доказать, что значение имеет не количество цветов, а уровень детализации и







мастерство работы художников — со своей цветовой гаммой 256-color в разрешении 800*600 игра смотрится значительно лучше многих 16-bit`ных.

Впечатление от звука гораздо слабее. Я даже не могу точно сказать, в чем тут дело — в однообразном ли рычании монстров или в чрезмерно резких голосах актеров, озвучивающих персонал станции, — но все же он оставляет желать лучшего. Зато музыкальные темы весьма ненавязчивы, и их довольно много.

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Когда-то давным-давно ко мне в руки попал фантастический рассказ. В нем человеческому разуму противостояла машина — созданный военным гением танк, способный читать мысли людей, выуживать из подсознания самые страшные кошмары и немедленно воплощать их в жизнь. И мне подумалось... если когда-нибудь нас действительно ждет встреча с чужими, и готовиться к ней они станут, основываясь на наших представлениях — людские кошмары могут воплотиться в реальность, и будущее окажется поистине ужасным.

Бескрайние просторы Вселенной скрывают в себе множество тайн и загадок. Одной из них может оказаться ЧУЖАЯ жизнь. Странная, бесконечно непохожая на нас, но совсем не обязательно враждебная...

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Raven Software
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM.рекомендуется 3D-акселератор, Win'95
ОНЛАЙН:	www.activision.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Hexen II, Tomb Raider III, Quake II

Heretic II

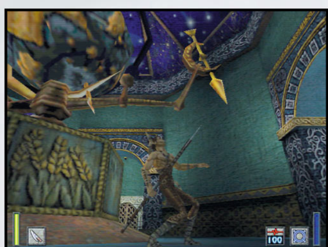
Вячеслав НАЗАРОВ
адрес@gameland.ru

Движок Quake II еще раз доказал свою состоятельность, проявив лучшие качества в творении смежного с Quake жанра.

ВНАЧАЛЕ БЫЛ ЭЛЬФ...

Может, я и не прав, но если в начале все-таки и было слово, то после этого уж точно был Эльф. И звали его Корвус. Истории неизвестно, как он учился в школе и учился ли вообще, в каком возрасте, выпив тринадцатую кружку эля, он принял трезвое решение стать Героем... Мы знаем Корвуса лишь по игре Heretic, в которой очень точно отражены самые важные события его яркой жизни. Отвлечемся от Hexen и Hexen II, действие которых имело место 1000 лет спустя после событий в Heretic, и устремим свой пытливый взор сквозь века, к делам, свершившимся в финале первого Heretic. Бесстрашный Корвус отправил в Страну Вечной Охоты злобного Д'спарила, одного из трех Змеиных Всадников. Двое других уцелели, но лишь для того, чтобы через 1000 лет встретить свою судьбу, поэтому в **Heretic II** мы их не увидим и даже не услышим. Однако, традиционным хэппи-эндом первая часть игры так и не закончилась. Усталый, но довольный Корвус, мечтая о кружке доброго эля, теплой кровати и ликовании своих друзей-товарищей, уходит из мира Д'спарила через портал в свой мир, в свой родной Парторис. Но на этот раз удача повернулась к нему местом, противоположным лицу по смыслу, и вместо родных краев Корвус попал в ужасное место — во Внешние Миры. Много лет и еще больше зим скитался он по этим землям, проклиная тот день, когда решил стать Героем. Однажды, нашему эльфу повезло — разрубив очередное чудовище, он случайно вернулся в свой родной город. Но разочарованию его не было предела. Где девушки с цветами? Где утирающие скупую мужскую слезу старые воины? Где друзья, предлагающие отметить ударной гулянкой такое знаменательное событие, как возвращение героя? В воздухе пахло смертью. Лишь огромные крысы, радостно повизгивая и облизываясь, бросились встречать Корвуса. Чу, слышны чьи-то шаги! Но почему у незнакомца такая странная походка, нездоровый цвет лица, трупный запах и, вообще, он как-то подозрительно похож на зомби? Ведь раньше же он явно был эльфом... Так всегда — только отлучишься на несколько лет из родных краев, как тут же начинаются безобразия. Что за неведомая болезнь поразила сородичей Корвуса, превратив их в безобразных живых мертвецов? Как исцелить их и себя, ведь правил личной гигиены тогда не соблюдали, и Корвус сам подхватил эту заразу.

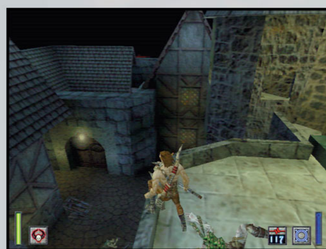




Что за неведомая сила стоит за этим? На все эти вопросы и предстоит найти ответы..

«ОЙ, КТО ЭТО?»

Воскликните вы (уж подумаете-то наверняка), только начав игру и увидев существо высокого роста с большущими торчащими ушами, не такими кра-



сивыми и пушистыми, как у Чебурашки, но тоже весьма симпатичными. Это и есть Корвус. Эльф. Если честно, то я представлял себе эльфов немного другими, поменьше, что ли... «Однако за время пути собачка могла подрасти».

Этого персонажа, т.е. себя, вам предстоит наблюдать всю игру, ибо ребята из Raven Software решили отказаться от «вида из глаз» в пользу вида от третьего лица (как в Tomb Raider). Камера, которая позволяет следить за всем происходящим, имеет несколько режимов: режим свободного полета, когда она следует за движением вашего настольного грызуна; режим, в котором наши глаза таскаются за Корвусом, как собачка на поводке; и фиксированный режим, в котором мы смотрим на происходящее из одной неподвижной точки. AI камеры, кстати, на редкость высок — последняя всегда сфокусирована на мчащихся, как стремительный поток горной реки, событиях.

ТАЙНА ЗОЛОТОГО КЛЮЧИКА

Задумываетесь ли вы над вопросами: хотят ли русские войны, с чего начинается Родина, как получается «полосатая» зубная паста? А вот ребята из Raven над всем этим задумываются, а еще — над тем, как создать ни на что не похожую игру, которая дала бы каждому игроку возможность испытать нечто абсолютно новое. Не иначе как именно в этих целях **Heretic II** сделан на движке старого доброго Quake II.

Анимация в игре выполнена потрясающе. Вы увидите все, что вытворяет Корвус: например, как, держа одной рукой меч, он отмахивается от назойливых врагов, а другой безуспешно пытается дотянуться до стойки бара, на которой стоит очень заманчивый бочонок с элем. Все представлено в самых мельчайших подробностях. Движения Корвуса сверхреалистичны, и, судя по всему, от внимания разработчиков (перелопативших, кстати, более 1000 кадров анимации), ускользнула разве что мимика нашего героя.

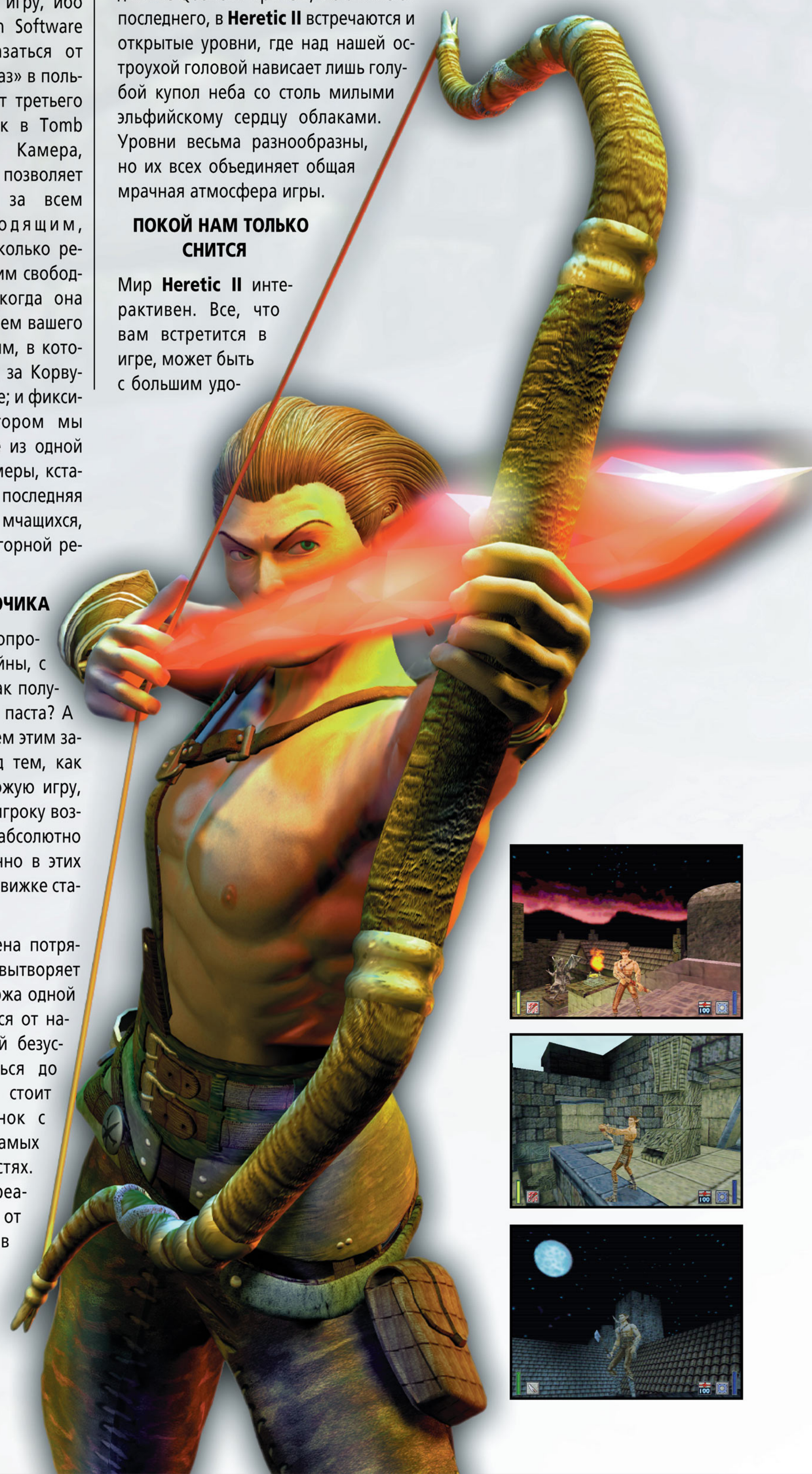
Графика также заслужи-



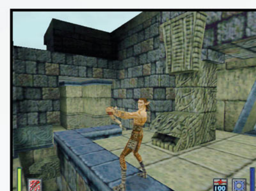
вает похвалы. На сегодняшний день это, пожалуй, лучшее, что создано на движке Quake II. Причем, в отличие от последнего, в **Heretic II** встречаются и открытые уровни, где над нашей острохухой головой нависает лишь голубой купол неба со столь милыми эльфийскому сердцу облаками. Уровни весьма разнообразны, но их всех объединяет общая мрачная атмосфера игры.

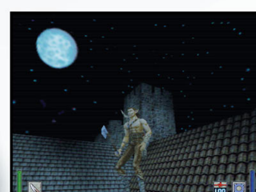
ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Мир **Heretic II** интерактивен. Все, что вам встретится в игре, может быть с большим удо-









ДОСТОИНСТВА
Великолепная атмосфера игры. Отличная графика и физическая модель. Качество анимации - выше всяких похвал.

НЕДОСТАТКИ
Фактический отказ от элементов RPG. Практически нет оружия ближнего боя.

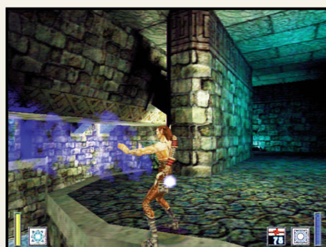
РЕЗЮМЕ
Великолепная игра для всех желающих отомстить за Джордано Бруно.

8.0

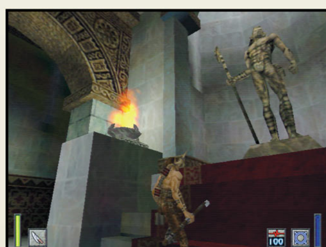
2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

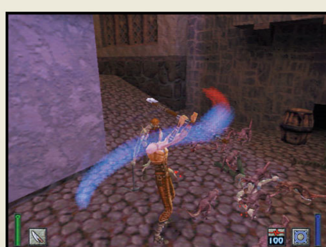












вольствием растоптано и уничтожено. Включая тела поверженных врагов (хотя лучше, конечно, завещать их детям на опыты). Замечательна и возможность оставить о себе вечную память путем выжигания на стенах своих инициалов или названия любимой футбольной команды при помощи различных магических приспособлений. Во время боев на полу, стенах и прочих поверхностях остаются живописнейшие капли, а то и целые лужи крови. На внешности самого Корвуса не самым благоприятным образом отражаются все прикосновения рук, лап, зубов и прочих частей тела разнообразных монстров — до того, как герой найдет исцеляющий эликсир, ему приходится ходить, бегать и прыгать исцарапанным и искусанным. Хотя шрамы, в общем-то, украшают мужчин, и эльфов, наверное, тоже.

ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА И ДРУГИЕ

Вот мы постепенно вплотную приблизились к тому, что поможет Корвусу переводить своих недоброжелателей в иную форму бытия. Оружие в игре представлено множеством магических чар наступательного и оборонительного характера. Больше всего мне пришелся по душе лук «RainBow», который Корвус таскает у себя за спиной. Стоит только выпустить магическую стрелу из этого чуда в сторону скопления каких-нибудь подозрительных личностей, как над последними тут же соберется мрачная багровая туча и прольется кровавым дождем, разрывая тела и неся успокоение метущимся душам. Sphere of Annihilation также позволяет устроить очень красивое представление, которое, помимо эстетического удовлетворения, традиционно позволит также и избавиться от назойливых монстров. Среди прочих заклинаний и волшебного оружия вы обнаружите множество милых и добрых вещиц. Тут и Летящий Кулак Смерти (Flying Fist), являющийся банальным файрболом; и Адский Жезл (Hell Staff), по своим свойствам очень напоминающий автомат; и Лук Феникса (Phoenix Bow), эффект от применения которого можно сравнить разве что с убойной мощью ракетницы; и даже Огненная Стена (Fire Wall), которая по вашему желанию предстанет перед обидчиками и в мгновение ока превратит их в симпатичные головешки.

Можно и просто рассеять собравшихся на несанкционированный митинг монстров, не причиняя им особого вреда: достаточно использовать Magic Missile. Еще одним весьма гуманным заклинанием является Repulse, создающий вокруг Корвуса энергетическое кольцо, каковое хоть и не наносит большого урона врагам, но дает время сбегать за более мощным оружием или, при желании, выпить пива.

Как вы, наверное, уже догадались, рукопашных боев в **Heretic II** не особенно много — откровенно говоря, их там почти нет. Ибо единственным оружием, предназначенным для непосредственного избиения, является Sword Staff — «единичка», дающаяся в самом начале игры. Правда, помимо препарирования крыс и опытов над телами поверженных врагов, последний позволяет выполнять массу хитроумных акробатических трюков.

САЛЬТО-МОРТАЛЕ

Корвус вообще оказался хорошим спортсменом. Любая сборная любой страны (включая сборную Республики Чад по подводному стэйдж-дайвингу) отдала бы несметные сокровища за контракт с таким акробатом. В арсенале нашего бойца имеются и прыжки в длину с шестом (в качестве шеста используется меч-посох), и отскоки от стен, и сальто вперед, назад и в другие стороны, и различные кувыркания, и еще великое множество упражнений с оружием. Да и плавать он горазд, в том числе и на спине. Само собой, беготня по крышам, подтягивания, отжимания, лазание по различным обьектам не вызывают у него никаких затруднений. Словом, данный эльф вполне мог бы составить достойную конкуренцию даже небезызвестному Джеки Чану.

УДАР, ЕЩЕ УДАР!

В **Heretic II** значительно уменьшился элемент RPG в пользу ничем не прикрытого action. Из игры исчезли различные свитки с заклинаниями, волшебные снадобья, несущие исцеление и прирост магических сил. Остались лишь два вида маны, определяющие магические силы Корвуса. Манипуляции с различными предметами сведены к минимуму, и вся игра фокусируется на непрерывном действии. В **Heretic II** создатели значительно упростили головоломки, и хотя вам все же придется иногда отправлять на принудительные работы нейроны своего головного (надеюсь) мозга, к лоботомии это не приведет. Иными словами, забудьте про метания между мириадами переключателей в безнадежных попытках проникнуть на следующий уровень.



Кстати, отдельных уровней в обычном понимании этого слова в игре нет. Здесь **Heretic II** похож на Unreal, где уровни просто подгружаются по ходу без каких-либо резких телепортаций на неизведанную территорию. Каждый уровень предваряется роликом — заставкой, повествующим о сюжетных перипетиях. Кстати, все ролики, за исключением вступительного и заключительного, созданы на движке самой игры.

СКАЖИ МНЕ, КТО ТВОЙ ВРАГ...

Значительно улучшился AI монстров. Каждый тип врагов отличается от другого, но всех их обьединяют незаурядные хитрость и коварство. Некоторые монстры охотятся исключительно группами, другие представляют собой вероломных убийц-одиночек, третьи — просто несчастные жертвы неведомой болезни, что, однако, не мешает им также быть опасными противниками... Монстры совершенно непохожи друг на друга, и существа, принадлежащие к одному виду, внешне могут весьма различаться.

Ужасно интересно наблюдать, как героя окружает толпа зомби, а когда тот ухитряется вырваться из их тесного круга, вся компания вполне осмысленно бросается за ним в погоню. Монстры вообще очень талантливо используют обстановку в своих злобных целях — они умеют даже подрубать деревянные балки, дабы обрушить потолок на и без того больную голову Корвуса.



За игру вы гарантированно встретите как очень умных противников (с некоторыми не грех на досуге и в шахматы сыграть), и толпы ничем особо не выделяющихся существ, каковые, однако, способны изрядно потрепать ваши стальные нервы. Так что придется и вести дуэли один на один с очень опасными противниками, и устраивать тотальное рубилово с легионами врагов.

Кстати, все гады привязаны к своему месту обитания, т.е. если бы вашим врагом оказался Карлсон, который живет на крыше, то вы бы встретились с ним исключительно высоко над землей, но никак не в подводной пещере Винни Пуха. Всего же на протяжении игры вам встретятся более 25 различных монстров.

МУЗЫКА СФЕР

Озвучка достойна всяческих похвал. Первая музыкальная тема игры, сопровождающая нас в родной деревушке Корвуса, ненавязчиво напоминает о долгих часах, проведенных за первым «Еретиком», в дальнейшем же музыка меняется от уровня к уровню, все глубже и глубже затягивая в мрачноватый мир игры.

Спецэффекты также весьма неплохи. Плач детей где-то за стеной, чавканье, с которым ваш клинок входит в тело очередного врага, предсмертный стон последнего... Для ушей настоящих игроков все это — истинная симфония!

ИНКВИЗИЦИЯ FOREVER?

Один мой друг, увидев **Heretic II**, надолго ушел в себя. Вернувшись в действительность, он загадочно сверкнул глазами, вскочил и с криком бросился прочь из комнаты. С тех пор его никто не видел.

Черт возьми, если уже сейчас (вы только вдумайтесь в это!) создаются ТАКИЕ игры, то что же будет через год?! К сожалению, я не обладаю даром предвидения, однако с уверенностью могу сказать, что лучше не испытывать судьбу и не ждать грядущих кошмарных времен. Ведь уже сейчас игры достаточно реальны, чтобы в полной мере проникнуться атмосферой иного мира, почувствовать за спиной дыхание монстра, резко развернуться, и... неожиданно упасть со стула, больно ударившись головой.

СИ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	MicroProse, Team 17
РАЗРАБОТЧИК:	Trecision
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-120, 16 MB RAM SVGA 1 Mb, 4-x CD-ROM Win'95
ОНЛАЙН:	www.trecision.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Broken Sword 2, Blade Runner

Nightlong: Union City Conspiracy

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Игра, относящаяся к вымирающему ныне жанру «квест обыкновенный», то есть простой, без лишних наворотов и вычурности, но вместе с тем крайне увлекательный и играбельный.

Однажды утром главного героя, а по совместительству - бывшего специального агента, вызвал к себе губернатор Союзного Города. Отказаться не было возможности: в прошлом губернатор спас этому герою жизнь. Как выяснилось, причиной вызова послужило то, что неизвестные террористы обратили свое пристальное внимание на крупную корпорацию, совершенно случайно являющуюся главным спонсором упомянутого градоправителя на очередных выборах. Предыдущий агент, внедренный в террористскую организацию под видом журналиста, пропал и уже несколько дней не выходил на связь. Все, что от него каким-то крайне загадочным образом осталось, — это ключи от квартиры и сопутствующие попаданию в оную вещицы.

Героя десантируют на крышу многоэтажки, где жил псевдожурналист, и игра начинается с попыток попасть внутрь оной. Разумеется, дальше сюжет развивается в лучших голливудских традициях, причем развитие это легко читается во вступительном фильме на явно недоброй физиономии губернатора: террористы оказываются такими душечками, а корпорация-спонсор ставит опыты на людях. Ну, а сам спонсируемый, естественно, был занят исключительно спасением груза наркотиков, с которыми нашему герою, по странному стечению обстоятельств, посчастливилось оказаться на борту одного самолета.


«Анатолий Крупнов», снимающий очки. Только он их не снимет, не надеитесь

Естественно, вам придется побывать и в заброшенной ветке метро, и в сюрреалистичном мире виртуальной реальности, а плохого негодяя и садиста засадить в тюрьму. Конечно, одним из террористов оказывается симпатичная (по меркам главного героя) девица в маленьких круглых очках, соответствующая понятию «кибертеррористка» и почему-то по совместительству являющаяся хозяйкой престижного частного клуба. Необычные новшества сводятся к тому, что база террористов оказывается пусть и в заброшенном производственном помещении, но все же на территории зоопарка (тоже, правда, заброшенного), а также что финал игры происходит в тюрьме.

Есть и пара действительно оригинальных проблем. Но в целом все стандартно, бесхитростно и, конечно, далеко от философских концепций, скажем, Grim Fandango.

КОЕ-ЧТО ОБО ВСЕМ

Адвенчуру на такой основе построить можно легко и качественно, что и сделала Trecision. Так что если вас не волнуют нелогичность того, с какой легкостью ваш персонаж проникает в террористическую организацию (и при этом вынужден изголяться, чтобы заставить работать лифт в доме лжежурналиста), некоторая странность и упрощенность событий и общая китчевость сюжета, но радуют логичные и решаемые загадки, а также качественная графика — эта игрушка для вас.

Графика достойна отдельного разговора. В то время как с точки зрения игрового процесса (не путать с сюжетом) **Nightlong** больше всего похож на Broken Sword II, уже при одном лишь взгляде на экран возникают стойкие ассоциации с Blade Runner. Сравнение, конечно, не в пользу **Nightlong** (хотя, надо признать, здесь нет и характерных местами для творения Westwood тормозов). На статичных фоновых картинках, когда вы с помощью главного героя (или он с вашей) двигаетесь к победе, конечно, некое движение наличествует, но это не та феерия, что была в Blade Runner. Ну, полицейская машина пролетит, ну, на экранах что-то показывают, ну, лампочки мигают. Но минимально.

Фигура главного героя движется по экрану весьма естественно — тут все сделано почти как в вышеупомянутой игре, только без помощи живых актеров: облегченную модель персонажа рендерили для всех возможных положений внутри готовых трехмерных моделей всех имеющихся в игре помещений — в результате верно и освещение, и тень, да и ракурс всегда безупречен. Причем сами фоновые картинки радуют явным наличием ретуширования результатов рендеринга «под ручную работу», так что люди, испытывающие стойкую нелюбовь к всевозможным трехмерностям а-ля Myst, найдут мало причин для беспокойства.

Весьма радуют видеовставки, коих немало. Я по-прежнему считаю, что надо не рендерить, а снимать живых актеров, но в **Nightlong**, пожалуй, все же лучшие трехмерные мультики из тех, что мне доводилось видеть, особенно по части имевшихся там людей (тут уж, пожалуй, не победит даже Blade Runner).

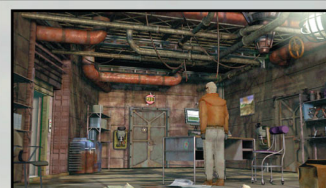
С точки зрения движения персонажи ведут себя более-менее естественно (насколько это возможно для трехмерных моделей), а сделаны так и вовсе прекрасно. Например, на лысом черепе главного героя явно заметны следы недавнего применения бритвенного прибора — вмятинки, пупырышки, прыщики... У волосатых героев прически сделаны не менее тщательно. Единственная проблема — глаза, которые весьма ненатуральны. Очевидно именно поэтому главный герой ни разу за всю игру не снял темных очков, даже когда ночью пробирался в канализационный люк тюрьмы. Герой этот, кстати, чрезвычайно похож лицом на Анатолия Крупнова — надеюсь, поклонники покойного музыканта не сочтут это замечание богохульством.

Интерфейс примитивен, местами даже чересчур. Все действия выполняются двумя кнопками мыши, левая для «посмотреть», правая для «поюзать». Традиционно безграничный карман располагается внизу экрана. Юзать предметы можно также и друг на друга. Все «горячие точки» экрана соответствующим образом отображаются в бегущей строке, если на них навести мышь. А поскольку игра разделена на несколько четко ограниченных частей (конкретно четыре), то благодаря всему этому капитально застрять практически невозможно (все в крайнем случае решается методом тотального тыка). Не очень радует практически полное отсутствие интерактивности в диалогах — есть некий ее зародыш, но длительная беседа иногда останавливается, и вам предлагают выбрать, что сказать дальше, хотя реально сказать все равно придется все, и от порядка слов ничего не изменится.


Главная подпольная террористка заседает в собственном ночном клубе











ПОДВОДЯ ИТОГИ

Вы говорите, новое поколение... А знает ли оно вообще, во что играли в свое время их предшественники? Нет, по большей части даже и не знает. А играли предшественники эти в простенькие, но очень душевные вещи, относящиеся к вымирающему ныне жанру «квест обыкновенный», то есть простой, без лишних наворотов и вычурности, но вместе с тем крайне увлекательный и играбельный.

Nightlong именно таков. Так что представители нового поколения, которые терпимо относятся к квестам и которым интересно, во что играли раньше, но которых отпугивает устаревшая VGA-шная графика, получат в **Nightlong** прекрасный пример классики жанра. А игроки со стажем весело поностальгируют, вспоминая былые деньки своей молодости.

Надо думать, именно на это и рассчитывали в Trecision. Иначе как объяснить все ту же штампованность, но зато продуманный сюжет. Стандартные, но удачно подобранные и логично размещенные головоломки. А еще много красивых видеовставок. Словом, и так все ясно. Игра обречена на успех. Пусть не такой, как тот же Grim Fandango, но все же...

СИ

ДОСТОИНСТВА
Логичность, добротный сюжет, прекрасная графика.

НЕДОСТАТКИ
Минимум оригинальности, местами примитивизм.

РЕЗЮМЕ
Отличный классический квест.

8.0

1,5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


Эдакие развлечения футуристической молодежи... Не просто шарики из резиновых перчаток, но еще и со шприцами



FALLOUT 2: A Post-Nuclear Role-Playing Game

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	Black Isle Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-90, 16 MB RAM, 4-x CD-ROM, RAM), Direct3D-совместимая видеокар- Win'95/98/NT 4.0 SP3 Only
ОНЛАЙН:	www.interplay.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Fallout

Петр **ДАВЫДОВ**

Особенно приятно, что Fallout 2 стал намного разнообразнее своего предшественника.

Перефразируя классика, хочется воскликнуть: и дольше века длился год! Да, именно такой срок прошел со времени появления **Fallout**, в постядерном мире которого за это время восемьдесят лет сменились восьмидесятью зимами. Много изменилось за этот год у нас. Еще больше почти за век там, у них, где люди заново отстраивают свою цивилизацию, зачем-то разрушив ее практически до основания в 2077 году. Что ж, год назад мы уже побывали у них в гостях. Не заглянуть ли снова?

Вот спросил, а сам думаю — разве ж это вопрос? Ведь вряд ли найдется человек (по крайней мере, среди тех, чье имя звучит гордо), который, пройдя **Fallout**, не ждал бы его продолжения. Ждали все. Так что и в гости пойдем одной стройной колонной, дружно взявшись за руки. К ленивым же игра постучится в двери сама. Просто потому, что наша встреча с ней уже предопределена.

СПАСЕНИЕ УТОПАЮЩИХ...

Рано или поздно, история человечества повторяется, но уже на новом витке своего развития. Не так давно, казалось бы, люди жили в пещерах, а потом вышли из них и стали создавать свои поселения, обрабатывая землю. И вот, идя семимильными шагами, технический прогресс, в результате, привел человечество на грань вымирания. После ядерной войны выжившие горстки людей, как и в доисторические времена, вынуждены были укрыться в пещерах, но уже 21 века, ваултах. Однако через какое-то время они поняли, что пришла пора вновь выйти на поверхность и заново воссоздать свою цивилизацию. Для этой цели было изобретено специальное техническое средство, названное Garden of Edem Creation Kit (или G.E.C.K.), благодаря которому каждый получил возможность построить свой маленький райский уголок под небом голубым.

Но вернемся к истории нашего героя из первой части. Будучи выгнанным из родного ваулта, он отправился в пустыню, где к нему примкнули скитальцы из других убежищ. Вместе они основали свою деревню, где стали жить оседлой жизнью землепашцев и скотоводов. Очень скоро появились дети. Надежда и опора племени.

Вы — один из потомков легендарного героя, спасшего мир от Мастера и его дьявольских планов по превращению всех людей в страшных мутантов. Но то был предок, теперь ваша очередь спасти родную деревню от верной гибели, раздобыв тот самый G.E.C.K., о котором мы уже говорили. А все потому, что, кроме вас, некому. И никто с этим ничего не может поделать, придется спасать. Видно, судьба такая.

ЭПОХА ВОЗРОЖДЕНИЯ

За прошедшее время постядерная действительность начала худо-бедно приобретать признаки возрождения. Если ваш предок ходил по миру как чуть ли ни самый могущественный человек во вселенной, то теперь все иначе. На карте появились мощные города, способные призвать к ответу любого нарушителя спокойствия. На всякую силу отныне есть своя противосила, так что вряд ли стоит ссориться с сильными мира сего. Что очень приятно, поскольку не дает зарываться. Герой-то он, конечно, героем, но надо же и совесть иметь...

Кстати, путешествие по пустыне значительно облегчилось благодаря машине, которую можно купить в одном из городов. Причем полезна она еще и тем, что в багажнике вполне умещается маленький склад, создав который, вы, наконец-то, исполните заветную мечту каждого любителя ролевых игр о том, чтобы все свое носить с собой.





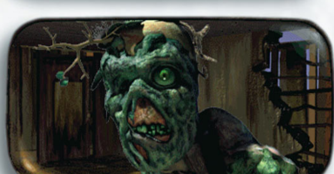














ЗА ЧТО МЫ СЕТОВАЛИ НА FALLOUT

Не знаю, как у вас, а у меня **Fallout** всегда вызывал противоречивые чувства. С одной стороны, это был шедевр, каких мы не встречали уже очень давно. Начав играть, уже через час начинал понимать, что оторваться попросту невозможно. Даже при желании. Даже на еду и сон. Однако, чем ближе к концу, тем больше росла озлобленность на игру. Судите сами.

Все персонажи в команде являлись не более чем придатками главного героя — они не только не развивались, им нельзя было даже дать хорошее оружие и нормальную броню, в результате чего уже к середине игры ваши друзья (друзья!) оказывались обреченными на неминуемую гибель.

Многие навыки и умения самого героя были практически бесполезны (такие, как, например, steal и traps), другие прекрасно работали даже при 30-50% развитости.

Потенциальных врагов присутствовало, всего-навсего, восемь разновидностей. Еще хуже дела обстояли с оружием. Хотя самих его видов припоминается и немало, слишком уж быстро в распоряжение играющего поступали значительно более совершенные образцы, моментально вытесняя собой все остальное. Из-за чего, в результате, и получалась ситуация, когда за всю игру реально использовалось практически лишь два-три ставших универсальными ружьишек.

Финансовая несбалансированность также не шла на благо игре. К сожалению, стоимость разных вещиц явно не соответствовала одна другой, из-за чего проблемы с деньгами практически исчезали уже в самом начале игры.

Но главное — в **Fallout** не было полноценного выбора между плохими и хорошими поступками. Стоило встать на «плохую сторону», как сразу становилось очевидно, что гораздо выгодней быть хорошим. И ведь приходилось...

ИХ ОТВЕТ НАМ

Так вот, теперь все иначе. Начнем с главного — с команды. Отныне каждый из персонажей может получить от вас подходящее оружие (причем, далеко не любое, а лишь то, каким он умеет пользоваться) и броню. Но главное, что они, наконец-то, имеют возможность развиваться, совершенствуя свои навыки. Что же касается модели поведения, то во второй части ее выбирает сам играющий, определяя, как будет вести себя в различных ситуациях каждый из членов команды. Что делать, например, при ощутимой опасности, ранении, кого атаковать в первую очередь, где находиться во время боя и так далее. Таким образом, AI больше не должен рассчитывать поведенческую сторону ваших NPC, благодаря чему они попросту не могут больше вести себя глупо (разве что случайно разрядят в вас обойму-другую) или раздражающе.

Развитие главного героя также стало значительно более сбалансировано. Во-первых, появилось множество новых перков. А, во-вторых, навыки, казавшиеся раньше совершенно бесполезной возможностью, теперь, порой, просто жизненно необходимы. Скажем, без того же steal просто не обойтись. Не говоря уже о barter или sneak. Так что теперь, когда все это реально заработало, у каждого есть возможность сделать осознанный выбор между персонажем-дипломатом и персонажем-танком. Причем, что самое важное, одинаково реальны оба варианта.

Что же касается денег, то и с ними теперь все в порядке. Дело в том, что эти золотые кружочки являются теперь гораздо большим дефицитом, чем сами товары. Что весьма правильно и удобно, так как о «хлебе насущном» приходится думать не только поначалу, но и на всем протяжении игры.

Но особенно приятно, что **Fallout 2** стал намного разнообразнее своего предшественника. Значительно прибавилось в рядах мутировавших представителей местной флоры и фауны. Видов оружия теперь стало не просто больше, но и какое-то одно из них, почти до самого конца игры, отныне нельзя назвать бесспорно лучшим — в различных ситуациях удобны соответствующие «пушки».

Ну и, конечно же, не может не радовать значительно более разветвленный сюжет, который отныне предоставляет играющему еще большую свободу действий и еще более непредсказуемые последствия в зависимости от тех или иных решений. Так, чтобы не быть голословным, хочу проиллюстрировать эту мысль вот каким примером: в Сан-Франциско, скажем, можно вступить во всем ненавистную секту хаболистов, выполнить все их подлые задания, напрочь загубить карму, повернуть против себя все население города, а в результате «получить по заслугам» от самих же бывших «друзей», босс которых вместо ожидаемой благодарности лишь цинично процедит: «Пошел вон, кому ты теперь нужен, когда все сделал?..» Да, бывает и такое.



New Reno — Лас-Вегас будущего. Однако вокруг, по-прежнему, пустыня, и в ней, по-прежнему, свежевырытые ямки 4х4

ЧТО МОЖНО, А ЧЕГО НЕЛЬЗЯ

Игра вообще стала значительно масштабней, что, в первую очередь, отразилось на новой степени свободы в осознанном выборе играющим своих поступков, количество же побочных сюжетных линий и вовсе кажется отныне просто немыслимым. Как вам, к примеру, нравится перспектива стать профессиональным боксером, не только заработав на этом приличные деньги и бесценную экспу, но и завоевав соответствующий чемпионский титул? А много ли вы встречали игр, в которых можно выбрать себе жену? А продать одного из членов команды в рабство? А самому стать работорговцем? А честным контрабандистом? А помощником обделенных? Или, может, попробовать себя на вольной ниве кладоискательства? Волонтерства? Бандитизма? Праворядка?

И это лишь вершина айсберга. Жаль только, что нельзя самому раздавать задания NPC, сколотив нечто вроде преступного картеля. Однако если бы разработчики добавили и такую возможность, то я бы за себя просто не ручался. Так что и, слава Богу, игра все-таки должна оставаться игрой. В противном случае последствия могут быть самыми непредсказуемыми.

ЧУДЕСНАЯ РЕИНКАРНАЦИЯ

Как вам уже, наверное, известно, графический движок для **Fallout 2** был безо всяких изменений перенесен из первой части. Как говорят в Interplay, «незачем чинить то, что еще не сломалось». И с этим трудно не согласиться. Хотя графика в **Fallout 2** все та же, что была и год назад, она по-прежнему восхитительна. Да-да, даже спустя целый год движок вовсе не устарел. Событие для мира компьютерных игр, надо заметить, просто уникальное. Причем, я не удивлюсь, если смогу точь в точь повторить эти слова и еще через год.



Вы думаете, что DeathClaw плохие? Ошибаетесь, товарищ. Их сделали умными, но не смогли сделать коварными и злыми. За что подлые Enclave'овцы их зверски и убили

Все сказанное справедливо и для музыки, и для звуковых эффектов. Однако писать про них дело неблагодарное, лучше один раз услышать.

ТРАДИЦИОННАЯ ЛОЖКА ДЕГТЯ

Как бы там ни было, но всегда найдется что-то, обязательно подпортящее общее впечатление. Однако в **Fallout 2** недостатки... так, больше по мелочи. Внешний вид ваших компаньонов, к примеру, не меняется в зависимости от надетой на них брони. Оставляет желать лучшего количество озвученных NPC. По две-три минуты приходится ждать, чтобы сделать save, и даже еще дольше, чтобы его загрузить. И, конечно же, очень обиден ряд серьезных багов. На некоторых компьютерах нельзя, например, подискутировать на ряд интересных тем с консулом NCR (компьютер просто намертво виснет), а напарник-мутант, опять же, например, наотрез отказывается разговаривать уже после первого совместного боя (что делает невозможным ни оставить его где-то, ни даже дать новое оружие).

Но самый неприятный случай произошел со мной в New Reno, где один местный мафиози попросил разузнать, кто продал его сыну наркотики, от передозировки которых тот скончался. Не найдя ничего, я вернулся к нему, и, о чудо, внизу появился вариант ответа о том, что сынка-де отравили. Нет, так оно, в действительности, и было, но для того, чтобы это обнаружить, мне требовалось бы сначала найти в его комнате пустой баллончик от наркотика-аэрозоля и, показав его одному из продавцов этого губительного вещества, узнать о том, что на стенках этого самого баллончика имеются остатки яда красного скорпиона. Однако, минуя все эти «формальности», я каким-то неведомым образом уже знал правду безо всякого расследования.

Неприятно еще и то, что запоротые сюжетные задания не вычеркиваются из PipBoy'я, а еще... Впрочем, не будем придираться. Иначе кто-то может усомниться в прелести **Fallout 2**, что стало бы досадным заблуждением.

ЯДЕРНАЯ УГРОЗА

Не успела отгреметь третья мировая, стерев с лица земли сотни городов, унеся с собой миллиарды человеческих жизней и навсегда преобразив лицо нашей планеты, как человечество уже заново изобретает уничтожившее его ядерное оружие. Похоже, без него никак. Даже в постядерном мире. Так что если еще лет через сто люди окончательно не истребят друг друга, то, глядишь, очередной потомок нашего героя будет в очередной раз спасать мир. Уже в **Fallout 3**.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Нелинейность сюжета, значительная свобода действий.

НЕДОСТАТКИ

Безумно долгое время на сохранение и загрузку save'ов.

РЕЗЮМЕ

«Must have» для любого поклонника ролевых игр.

8.5

1,5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1,5	GAMEPLAY
1,5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

«...Да будет мне дано установить государство целым и незыблемым, дабы я, пожиная желанные плоды этого свершения, почитался творцом лучшего государственного устройства и при кончине унес бы с собой надежду, что заложенные мною основания останутся непоколебленными».

Октавиан Август

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	economic strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra On-Line
РАЗРАБОТЧИК:	Impressions Software, Inc.
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-190, 16 MB RAM,4-x CD-ROM, RAM), Direct3D-совместимая видеокар- Win'95,
ОНЛАЙН:	www.caesar3.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Sim City 3000

Caesar III

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

SimCity на улицах Древнего Рима. Раньше эта концепция вполне себя оправдывала. Думается, оправдает и теперь.

Время неумолимо. Годы, словно кадры фильма, сменяют один другой, тасуются эпохи, бесконечная череда поколений уходит в небытие. Вечны лишь камни: осколки прошлого, молчаливые свидетели истории — как жаль, что они не умеют говорить! Ведь только они хранят память о людях, живших много тысячелетий назад, о древних империях и их правителях, о славных победах и горьких поражениях...

Но сегодня мы способны повернуть время вспять: пусть ненадолго, пусть лишь на миг, на день, на час, но окунуться в мир прошлого, в жизнь величайшего из государств древности — Римской империи. И не просто зрителем — нет, нам предстоит возвести свой город и править им, сражаться с врагами Рима, поклоняться богам и торговать... И в итоге самому оказаться у руля великой державы, став цезарем.

Нужно лишь позволить игре захватить себя, поверить в нее. Готовы? Тогда вперед — в прошлое, в мир **Caesar III!**

ВЛАСТИТЕЛЬ ИМПЕРИИ

«Итак, ты снова пришел просить денег. Ха! Может, ты думаешь, что они растут на деревьях подобно листьям?» — в раздражении Цезарь слегка стукнул золотым кубком по подлокотнику своего трона. Впрочем, через мгновение рука его безвольно соскользнула вниз, а неприязнь во взоре сменилась откровенным безразличием. «Ступай! На этот раз я поверю тебе, и ты получишь деньги. Но твой долг Риму растет — постарайся, чтобы я не пожалел о принятом мною решении. И вот еще... В этом году я хочу получить от тебя двадцать бочек вина. Поспеши».

Позвольте честолюбивым мечтам на секунду завладеть вашим воображением и представьте, что когда-нибудь и вы будете с высоты этого трона принимать просителей и вершить судьбы людей. Но до этого еще далеко: начав игру в роли простого горожанина, вы должны пройти долгие одиннадцать ступеней карьеры, на последней из которых и ждет вас долгожданный императорский трон.

Каждая новая ступень дает право выбрать для своего правления город, а точнее — местность, в которой этот город нужно будет незамедлительно построить. Рим выделяет на расходы немного денег, и вы остаетесь наедине с необходимостью возводить здания, размещать горожан, кормить их, налаживать отношения с богами, торговать, отражать атаки врагов — словом, со всеми повседневными делами градоначальника. Впрочем, не так уж и наедине: в управлении городом и всеми его жителями, за исключением разве что воинов, вам всегда готовы помочь советники.

Для своих горожан вы являетесь единоличным властителем, приказы которого не обсуждаются и исполняются беспрекословно. Но есть силы, стоящие неизмеримо выше простого градоначальника, и с ними приходится считаться.

Прежде всего, это сам Цезарь. Будущий экс-правитель империи весьма строг: так, например, если через год после вышеприведенного разговора город снова залезает в долги, карьера его «отца» имеет все шансы скоропостижно прерваться. То же относится и к подаркам, периодически и безвозмездно отсылаемым в Рим (к вину, например) — лучше не нарушать положенного срока, и тогда расположение Цезаря всегда будет стабильно высоким.

Также не стоит забывать и о богах, злая воля которых может в мгновение сломать и разрушить хрупкое равновесие жизни города. Им нужно поклоняться, их приходится «задабривать», постоянно следя за малейшими проявлениями недовольства.

Каждый раз вместе с очередным назначением вы будете получать определенный «план минимум», достигнув которого, можете надеяться на повышение. Сюда входит уровень науки, респектабельность города, состояние мира, отношение императора и необходимое число жителей.

СТРОИТЕЛЬСТВО

«В этом квартале я не был больше года. Как же изменился он за это время! На смену покосившимся лачугам бедняков пришли роскошные каменные особняки с широкими лестницами и фонтанами. Там, откуда еще совсем недавно доносился веселый перестук молотков мастеров-оружейников, теперь раскинулся тенистый сад, волшебный оазис прохлады в царстве летнего зноя. По вымощенной разноцветной плиткой мостовой прогуливались нарядно одетые люди. Я шел среди них, не узнавая знакомых мест».

Строительство города нашей мечты должно начинаться с малого — с жилых домов. Все, что от вас требуется, — это просто пометить маленькими табличками участок, на котором означенным домам предполагается стоять. Из загадочной темноты горизонта к отмеченным местам сразу же потянутся вереницы тележек с домашней утварью, влекомые желающими обрести новый дом переселенцами. И вот на месте табличек волшебным образом возникают разномастные палатки. Все дальнейшее время дома будут сами менять свой облик с женской простотой и непринужденностью, в зависимости от уровня жизни их обитателей.

Жильцы — народ капризный, и никакой дом не сможет развиваться, пока они не будут полностью довольны его окрестностями. Право слово, со времен Римской империи и до наших дней идеал жилищных условий не очень-то изменился: рядом с домом должна быть вода, еда, врачи, пожарники и милиция, что-нибудь сеющее доброе, разумное, вечное и что-нибудь развлекательное. Все же индустриально-технические сооружения должны находиться как можно дальше и не портить своим внешним видом, шумом или запахом впечатление людей от окружающей среды.

Прежде всего, у палаток должен появиться колодец с водой. Затем — префектура и инженерный пост, служащие которых будут патрулировать улицы, предотвращая преступления, пожары и обвалы зданий.

Окружающую дома дорогу желательно в исторически короткие сроки превратить в плазу — что-то вроде разноцветной плитки, которой выкладывается заданный участок. Это существенно повысит престижность района, и если поблизости (но не у самого порога!) появится еще и рынок с продуктами, можно смело ожидать изменений — дома станут лучше, больше и красивее.



Приглядитесь: по реке плывет ..., стоящая на бревне — еще одна жертва шторма и юмора программистов

Чтобы обитателям новых великолепных зданий было где работать и чем питаться, где-нибудь неподалеку выстраиваются фермы и ремесленные ряды, а также хранилище всего растительного — granary. После этого можно смело заниматься дальнейшим благоустройством территории.

О том, что волнует жильцов в тот или иной момент, можно узнать, щелкнув правой кнопкой мыши на доме. Это касается и всех остальных сооружений в игре: необходимое число рабочих, количество запасов (если там что-то нужно запасать), общее состояние и специальные приказы — вся эта информация становится доступной по простому щелчку. Кстати, если вы не слишком хорошо себе представляете, для чего служит та или иная постройка, — по тому же щелчку можно обратиться и к исторической справке, содержащей довольно интересные рассказы практически о каждом сооружении того времени. Точно так же можно «поймать» курсором любого горожанина на улице и узнать, кто он такой, куда направляется и даже о чем думает. И, порой, рассказы эти могут оказаться весьма интересными и полезными...

«Все, терпение лопнуло! Эта ленивая корова с огромной корзиной — разносчица с рынка — сегодня вновь не удосужилась свернуть к моему дому. В полдень ее визгливый голос доносился с соседней улицы, по которой она тащилась с неспешностью черепахи, встревая по дороге во все склоки. Но у фонтана она повернула обратно к рынку, не дойдя до моего дома всего несколько шагов!

Голодный и раздосадованный, я попытался заснуть, ибо еще древние говорили, что сон побеждает голод. Но не тут-то было... Дети из соседней школы, эти неугомонные создания, которым, похоже, никогда не суждено повзрослеть, затеяли какую-то игру перед моим домом, галдя при этом, как стая воробьев. К тому времени, как я прогнал их оттуда, сон мой улетучился без следа.

Все не так в этом городе! Решено: завтра с восходом солнца, покуда летний зной еще не опустился на землю, я уезжаю отсюда».

Не все виды построек доступны с самого начала игры: почти на каждом новом этапе появляется два-три незнакомых строения. И это правильно — согласитесь, не особенно интересно раз двадцать подряд возводить один и тот же город на разных территориях. Вспомните Settlers 2: да, первые уровни давали нам новые конструкции, однако уже с четвертого-пятого сценария ничего не менялось. Именно поэтому я так и не доиграл до конца в эту великолепную игру. Мне просто стало скучно. И тем отраднее, что разработчикам **Caesar III** удалось избежать сего досадного промаха.

Но я немного отвлекся. Итак, благоустройство. В первую очередь жильцам понадобится чистая вода из фонтанов, но их-то как раз просто так на голой земле не построишь. Значит, на берегу близлежащего водоема возводи-



ДОСТОИНСТВА

Идеально рассчитанный баланс между строительством, войной и торговлей — это именно то, что было необходимо игре такого жанра.

НЕДОСТАТКИ

Раз за разом, из уровня в уровень приходится отстраивать город что называется «с нуля».

РЕЗЮМЕ

Гармоничная, красивая и стильная игра, достойный конкурент все еще «строящемуся» Sim City 3000.

8.0

1,5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1,5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


Богатые кварталы города


Склад ломится от товаров


Коллизей


Вот так созревает урожай


Гончарная сторона


Добро — оно должно быть с кулаками

гаем резервуар, поблизости от города еще один, и соединяем их между собой акведуком. Теперь можно и фонтан построить, а заодно с ним еще и парочку деревьев сада или красивую статую.

Помните такой лозунг: «Хлеба и зрелищ!»? Ну вот, едой своих людей вы вроде бы обеспечили, пора подумать и о развлечениях. Увеселительных заведений в Римской империи — тьма тьмущая, просто выбирайте несколько объектов размером поменьше и один большой (например, три театра и один Колизей). Ну, а чтобы неизвестная болезнь коварно не подкосила лучших обитателей города, желательно обзавестись если уж не госпиталем, то хотя бы несколькими клиниками, парикмахерскими и — обязательно! — лечебными ваннами.

Плюс ко всему перечисленному — университет, школа и парочка библиотек, тогда ваши жильцы будут вполне довольны жизнью, а дома благополучно перескочат еще на пару уровней повыше. Их дальнейшее развитие будет зависеть уже от наличия на ближайшем рынке различной утвари — горшков, мебели и т.п.

О торговых и военных сооружениях мы поговорим немного позже, а сейчас несколько слов по поводу карты. С помощью особого меню вы можете, глядя на нее, получить информацию о доступности жителям тех или иных зданий, о территории города, имеющей доступ к резервуару, и, самое главное, — об опасностях. Угроза пожаров, разрушений, криминала — все это отражается на карте, и можно сразу же, не меняя режима, попытаться исправить ситуацию.

РЕМЕСЛЕННИКИ И ЗЕМЛЕПАШЦЫ

«Еще ребенком, помню, по дороге в школу я всегда пробегал мимо ремесленных рядов. Весело перекликались гончары, и на их вертящемся круге обыкновенная глина внезапно становилась изящным кувшином или вазой. Неподалеку гигантский пресс устало ухал, выдавливая из очередной порции олив ароматное масло. Но сердцем десятилетнего юнца безраздельно владела оружейная лавка, то самое наполненное жаром кузнечного горна место, где в таинственном полумраке куски невзрачного железа волшебным образом превращались в щиты, панцири, мечи и копья — в оружие, достойное настоящих мужчин».

Обеспечить население города соответствующим числом рабочих мест — первейшая задача любого уважающего себя правителя. Томящийся от безделья горожанин делается весьма печален и при малейшей возможности старается покинуть вас навсегда. Однако помимо безработицы есть и другая, не менее важная проблема — питание. Именно из-за нее в первую очередь рекомендуется развить сельское хозяйство. Оливки, пшеница, фрукты и овощи — произрастанию всего этого способствуют плодородная земля и мягкий климат Апеннинского полуострова, были бы фермы да рабочие руки. Часть собранного урожая труженики села отвезут в ближайшее хранилище, а часть — в ремесленные ряды, где из олив будет получено чистейшее масло, а виноград превратится в вино. Помимо земледелия, на более высоких уровнях можно заниматься заготовкой мяса и рыбы.

Но город растет, а вместе с ним растут и потребности населения. Одной еды людям уже мало, и начинаются капризы: нужна глиняная посуда, нужна мебель. Наступает время бурного развития промышленности. И тут уж все зависит от того, чем богаты ваши земли. Если за городской стеной раскинулись обширные леса, значит, самое время начать заготавливать древесину и строить столярные мастерские. Если скальная порода скрывает в себе нерастраченные запасы железной руды, значит, город будет хорошо обеспечен оружием, нужно лишь построить шахту и кузницы. Ну, а по берегам рек часто встречаются месторождения глины, из которой гончары делают посуду.

Очень важно, чтобы в каждом здании вашего города трудилось ровно столько человек, сколько требуется. Особенно это касается мастерских — в противном случае они просто будут работать вполсилы. Распределением рабочих мест занимается один из советников, и вот в его «деятельности» я вижу, пожалуй, единственный недостаток игры.

Приведу простой пример: как-то я навлек на себя гнев богов тем, что в трех из пяти их храмов не хватало жрецов. Просто так направить необходимое количество человек на эту работу нельзя, можно лишь указать советнику по кадрам приоритетность указанного направления. Но религия, как род деятельности, почему-то совмещается со службой в правительственных учреждениях, и вместо того, чтобы послать ШЕСТЬ человек молиться в храмах, мне приходится выделять СОРОК горожан на все направление. Сразу же падает производство, и в городе начинается голод. Приходится следующий уровень приоритетности присваивать ремеслу, но тут же медицина лишается своих служащих... И так — до бесконечности. Правда, об этой проблеме совершенно не задумываешься, когда в городе хватает жителей на все рабочие места.

ТОРГОВЛЯ. ФИНАНСЫ

«Раннее утро. Порт. В гавань величественно вплывает торговый корабль, гость из далеких Сиракуз. Неспешно швартуется, и сразу же сонный квартал взрывается топотом бегущих по каменной мостовой ног — носильщики спешат на склад за товаром. Все уступают дорогу их громадным телегам: отходит в сторону суровый префект, сворачивает в ближайший проулок рыночная торговка, стайкой воробьев разлетаются игравшие возле школы дети. Пока скряга-торговец отсчитывает свои динарии, гигантская стрела крана перегружает на судно товар — бочки с вином, которым так славится этот город».

Торговля является основным источником дохода. Когда народец уже основательно накормлен и получил всю хозяйственную утварь, до которой только смог дотянуться, лишний товар и продукты начинают пылиться в хранилищах или загромождают и без того узкие улочки города. Так почему бы не поделиться всем этим с соседями, особенно за свободно конвертируемые динарии? На карте империи легко отыскиваются города, которым просто страсть как хочется делать бизнес именно с вами. Если на пути нет водных преград — совсем хорошо, достаточно лишь построить склад и ждать торговые караваны. Если же море встало на пути торговых сделок века, без порта не обойтись. Сюда будут приплывать корабли из других городов (погрузкой и разгрузкой, кстати, придется заниматься вашим рабочим).

Наконец, подготовка закончена, и теперь самое время навестить советника по торговле и определиться с тем, что вы, собственно, собираетесь экспортировать. Цены на все товары намертво зафиксированы в специальной таблице, совсем как в советское время; менять их может лишь высокое начальство из столицы, причем о каждом изменении вас извещают отдельным письмом. В списке товаров наверняка найдется и что-нибудь такое, чего в родном городе никогда не было, но нужно просто позарез. Если партнер готов этим «чем-то» торговать, все дальнейшие сделки с ним будут обыкновенным бартером; если же нужды нет ни в чем, казна города будет получать солидное денежное вливание с каждым визитом гостей — был бы товар.

Другой важный источник если уж не дохода, то, по крайней мере, равновесия вашей финансовой империи — налоги. Так уж повелось с древнейших времен, что за право жить в городе человек должен платить. В идеале — чем лучше живет, тем больше платит, и поскольку игра представляет собой мир вымышленный, то стремится она как раз к такому идеалу.

Сбором налогов занимаются чиновники, служащие в форумах. Со списками в руках ходят они по улочкам города, оповещая население о необходимости расставаться с деньгами и о новой ставке налога. Если в городе присутствуют исключительно богатые кварталы, денег с них можно содрать побольше, ну, а для ютящегося в лачуге бедняка и 5% может быть чересчур много.

Налоговым вопросом ведает советник по финансам: помимо полной информации о денежных делах (доходы, расходы, баланс и тому подобные бухгалтерские мелочи), с его помощью устанавливается единая ставка налога, и у него же можно получить выраженное в процентах число зарегистрированных для уплаты жителей. Если число это едва переваливает за 50%, значит, форумов построено маловато, и часть населения бесстыдным образом увиливает от выполнения своего гражданского долга и не хочет пополнять своими деньгами городскую казну.

А расходов в избытке. В первую очередь, это строительство: за каждое построенное здание, за каждый засыпанный овраг, за каждую плитку мостовой приходится платить большие деньги. Причем, если фермы и мастерские моментально окупаются, то все остальные здания являются ничем иным как вашим подарком городу и людям, живущим в нем. К тому же деньги уходят на зарплату рабочим и вам, любимому. Собственно, последнее даже излишне: конечно, собственные сбережения приятно радуют глаз, но вот потратить их можно только двумя способами: отправив очередной подарок императору или передав в дар городу. Зато в карманы рабочих ежемесячно уходят вполне солидные суммы, а стоит понизить плату — сразу же начнется повальное бегство из города. Наконец, деньги расходуются на фестивали во славу богов — мероприятия далеко не дешевые, но необходимые.

БОГИ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

«Поистине это был печальный год для всех нас. Еще весной жестокий шторм разметал и уничтожил флотилию торговых кораблей, и купцы не смогли доставлять нам свои товары. Хранилища быстро пустели, и призрак голода простер свои крылья над многострадальным городом. Помочь нам могли только боги. Трижды устраивался большой фестиваль во славу Нептуна, и трижды выходил народ на улицы, прославляя его. Наконец, на городском холме был построен новый храм в честь морского бога, и только тогда смилостивился он, и караваны торговых судов вновь потянулись через пролив, дабы пополнить городские запасы и накормить голодных».

По старинному поверью боги черпают свою силу в поклонении людей, и если число верующих падает, они могут ослабеть и даже исчезнуть. Так это или нет, точно неизвестно, ясно только одно: небожители безмерно ревнивы, и, восхваляя их, нельзя отдавать предпочтение кому-то одному. Равным должно быть число храмов, построенных во славу каждого, да и народные фестивали должны посвящаться всем без исключения богам — хотя бы потому, что каждый из них общается со своими верующими по незатейливому методу кнута и пряника.

Церера — богиня плодородия. При добром расположении к вам она способна ускорить созревание урожая, но в гневе безжалостно уничтожает посевы.

Нептун — бог моря, покровитель моряков. Только он может обеспечить безопасный путь морским караванам торговых кораблей, но он же способен вызвать сметающий все на своем пути шторм.

Меркурий — бог торговли, покровитель бродяг и авантюристов. От него зависит успех торговых сделок, и только он способен похитить запасы из хранилищ — если ему чем-то не угодили.

Марс — бог войны. Расположение этого бога материализуется в дух, который незримо хранит ваш город, уничтожая любого врага, появившегося поблизости. Рассерженный же невниманием к собственной персоне Марс может восстановить против вас окрестные племена (угроза, если честно, не слишком серьезная).

Венера — богиня любви. Очевидно, любви населения к вам, так как в игре она распоряжается настроением горожан, повышая и понижая его по собственному усмотрению.

Таковы боги этого мира: безмерно далекие, недоступные пониманию простых смертных могучие небожители, в то же время очень напоминающие обычных людей своими чувствами и амбициями. Им легко угодить, и их нужно иметь в роли своих покровителей. Советник по религии всегда расскажет о настроении богов, а советник по развлечениям поможет устроить фестиваль в их честь.

ВОЙНА

«Войска готовились к битве. Римские легионеры неподвижными ровными рядами выстроились на краю равнины. Царила полная тишина. Это холодное спокойствие перед боем всегда вселяло страх и неуверенность в сердца врагов, и этот раз не стал исключением. Когда первые лучи восходящего солнца отразились от щитов воинов и вспыхнули подобно пламени, темная шеренга одетых в шкуры варваров нестройно заколебалась, словно они желали развернуться и бежать от врага. Но нет... Подбадривая себя резкими гортанными выкриками, племя устремилось в атаку.

...Огромное поле казалось безжизненным и пустынным. Возвращаясь в лагерь, легионеры забрали с собой немногочисленных убитых и раненых. И только лежавшие то тут, то там неподвижные тела варваров напоминали об очередной победе Римской империи».

Конечно же, никто не пытался сделать **Caesar III** настоящей военной стратегией. Враги присутствуют как раз в той мере, чтобы лишний раз подтвердить старую поговорку: «На то и щука в реке, чтобы карась не дремал». Вам попросту не дают целиком уйти в строительство и накопление денег, испортив тем са-





мым все впечатление от игры уже к третьему уровню: почти всегда существует реальная угроза нападения неприятеля, а, значит, нужно беспокоиться об обороне своих владений, тренировать войска и готовиться отразить атаку.

Основной защитой городу служат, конечно же, стены. Двойные, с широким проходом по кромке для часовых и с массивными арбалетами на башнях, они серьезной преградой возвышаются на пути врага, внушая мирным горожанам чувство защищенности. Военных сооружений, как таковых, в игре не так уж и много. Бараки (по неведомой мне причине это здание может строиться лишь в единственном экземпляре) поставляют рекрутов, эдаких универсальных солдат начального уровня подготовки, пригодных как для простого патрулирования стен, так и для дальнейшего обучения. В различных фортах рекруты проходят дополнительную подготовку, после чего превращаются в настоящих воинов — кавалеристов, легионеров, копьеносцев... Есть еще и военная академия, само присутствие которой в городе существенно повышает качество тренировки солдат.

Сражение чаще всего протекает по накатанной схеме. Если врагов немного, а город окружен двойными стенами с множеством башен и баллист, войска не покидают форта, а вы с ленивым любопытством наблюдаете за тем, как остатки утыканного стрелами неприятеля спешно удирают за линию горизонта. Когда же оскорбленный столь хамским к себе отношением враг собирает большое войско, перед городскими воротами его встречают стройные шеренги ваших легионеров. Задача «комитета по встрече» — притормозить наступление и задержать врага. Ну, а основную работу берут на себя все те же баллисты да копейщики на стенах.

Доблестные воины — единственные персонажи игры, которыми вы можете управлять непосредственно (и то не каждым в отдельности, а только целым легионом). Диапазон управления не слишком широк: построение различными колоннами, сигнал к атаке и готовность разворачиваться и убегать в нужный момент. Причем, позорно дезертировавшие остатки легиона, вернувшись в форт, надолго теряют способность к ведению военных действий: мораль у них, видите ли, падает. Поэтому следовать историческим реалиям и каждый раз встречать врага в чистом поле, не имея за своей спиной поддержки «тяжелой артиллерии», наверняка не стоит.

Зато следует учесть вот что: со свойственной ему бесхитростностью и прямотой враг обычно выбирает одно-два слабых места в обороне города, которые и атакует в течение всего уровня, не утруждая себя поискам других брешей. Так что вполне резонно пожертвовать частью территории и окружить город не одним, а двумя кольцами стен с башнями, хотя бы в местах вероятного нападения противника. Тогда относительно спокойная жизнь будет обеспечена.

ПАМЯТЬ ВЕКОВ

Народ приветствовал своего нового императора. Он возвышался над ликующей толпой, внешне спокойный и равнодушный, но в душе его волнение смешивалось с восторгом, и хотелось смеяться и петь, а еще громко, до небес, воскликнуть: «Да, я достиг этого!»

Здесь мы и расстанемся с ним, пусть восторгается своим триумфом и пусть будет лучшим правителем, чем его предшественники. Он молод, и еще успеет насладиться своей властью, но пройдет всего лишь несколько десятилетий, и войска варваров, долгие годы пытавшихся завоевать Рим, наконец, одержат победу. Мстя за свои прошлые поражения, они подвергнут город невиданному разграблению, безжалостно уничтожая бесценные произведения искусства. Римская империя захлебнется в крови и пожарах, и великой мощи ее уже никогда не суждено будет возродиться, как не суждено подняться из руин прекрасным зданиям древнего Рима.

P.S. *В процессе написания этой статьи реально происходившие события порой приносились в жертву литературному вымыслу. Да простят меня за это историки.*

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	EA
РАЗРАБОТЧИК:	Jane's combat simulations
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	www.janes.com
ВЫХОД:	Ноябрь 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	F-22 TOTAL AIR WAR

ISRAELI AIR FORCE

Israeli Air Force

Александр ЧЕРНЫХ и Леся ЛАСКОВА
holod@gameland.ru

Мост через каньон снова был почти под нами. Судорожно вопили системы безопасности, что-то хрипело в интеркоме... Черт, ну почему же не сходят бомбы? — переключатель под пальцем щелкнул в сто первый раз, и долгожданная вертикаль схода появилась-таки на HUD'е. Кнопка на стике утонула под большим пальцем, и самолет резко рванул вверх — еще бы, за долю секунды он стал легче на несколько тонн. А через несколько секунд, переваливая за гребень каньона, мы увидели горящие обломки того, что еще недавно было мостом, медленно падающие в пропасть...

Как вы уже поняли, это кадры из новой игры Jane's combat simulations, которая называется «**Israeli Air Force**».

Тут нужно сделать небольшое отступление. История Израильских ВВС сама по себе очень интересна — пожалуй, это одно из лучших формирований Военно-Воздушных Сил во всём мире. Как известно, практически во всех войнах, в которых участвовал Израиль за последние полсотни лет, превосходство в воздухе было на его стороне. А чего только стоит единственная в истории реальная боевая атака с воздуха на атомный объект! Об этом событии, кстати, написано множество книг (одна из самых интересных — «Bullseye one!» автора Дэна МакКиннона).

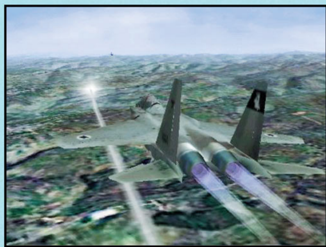
Итак, в игре **IAF** вам предстоит присоединиться, пардон за каламбур, к Израильским ВВС, проведя множество лётных часов в борьбе с соседними государствами.

В игре две категории лётных кампаний — исторические и футуристические. К историческим относятся Шестидневная война, война Йом Киппур и война с Ливаном, к футуристическим — некие абстрактные Сирийский, Иракский и Ливанский фронты. Каждая кампания состоит из некоторого количества миссий, которые даже не обязательно проигрывать в иерархическом порядке. Приятно, что в любой миссии после уничтожения вашей машины вы можете переместиться в любой самолет, находящийся на вашей стороне, или просто наблюдать за происходящим на тактической карте, где динамически будут изображаться все изменения на поле боя. То есть потеря вашей жизни не является



обязательным проигрышем. Любую миссию вы можете пройти в любое время (как вы уже поняли, никакого намека на динамическую кампанию здесь нет и в помине), и любая из них, в общем-то, проста — будь то рекогносцировка или ракетно-бомбовый удар.



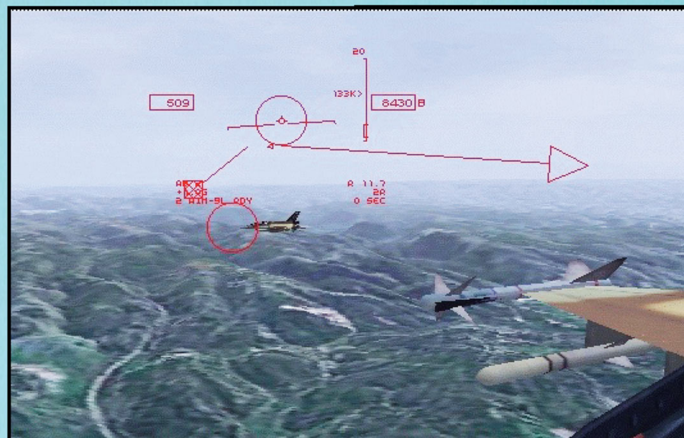




Для нанесения последних вам придется использовать самую различную технику: F15, F16, Mirage IIIe, F4e, LAVI (израильская модификация F-16), KFIR C2 (израильская модификация Mirage IIIe), F4 2000 (израильская модификация F4e). Для мультиплеер-игры доступны еще и МиГ-23 и Миг-29. Так что обладателям модема или выделенки скучать не придется — тем более, что мультиплеер организован вполне толково.

Сам процесс по большому счету тоже прост, и реализмом, подобным нашему «Су-27», тут и не пахнет. Но... игрушка затягивает. Как ни крути, а летная модель каждого самолета очень динамична. Кроме того, игрока не перегружают огромным количеством внутриполетной информации, в отличие от Jane'sовского же «F-15». Минимум сложных приборов, максимум удовольствия.

Графика в игре требует постепенного привыкания. Нам с первого взгляда она очень напомнила старенькие



«Comanche II» — те же огромные пиксели, те же немного неестественные холмы. Никаких деревьев и минимум статичных объектов. Остается только удивляться, каким же это образом с таким странным ландшафтом так здорово (действительно!) гармонируют отлично исполненные 3D модели техники. Любой из внешних видов на самолет выглядит как слегка нечеткая, но всё же настоящая фотография. Отлично проработана визуализация схода ракет с пилонов — легкий толчок, вспышка, яркий свет и дымный шлейф. А вот виды из кокпита нам не очень понравились — мелковаты. Но на реальный прототип похожи — это факт.

Единственное, что напрягло нас сразу же — это музыка. Стандартные завывания в стиле Jane's. Но зато мы получили кучу удовольствия, когда нашли кнопку выключения этой гадости — на настоящего пилота гораздо более хорошее впечатление произведут звуки работающих двигателей и голоса в интеркоме. Их мы сделали погромче.

Голоса, кстати, заслуживают отдельного разговора. Отлично оцифрованная и хорошо поставленная речь пилотов (в том числе и ваша) часто не вяжется с вашими же хрипами и стонами от перегрузок. Часто вы одновременно и хрипите, и стонете, и говорите что-то содержательное четким голосом. Иногда это настораживает — кажется, что в вашем F-16 есть кто-то еще, кроме вас самих. Парадокс!

Ну да ладно. Так или иначе, «**IAF**» — отличная игра, и её внешние недостатки вполне компенсируются хорошо продуманным геймплеем. И если «**IAF**» не понравился вам с первого взгляда, это не значит, что он не понравится вам совсем. Просто попробуйте поиграть еще.

СИ

ДОСТОИНСТВА
Отличный интересный геймплей, не перегруженный жуткими техническими подробностями, хорошее звуковое оформление.

НЕДОСТАТКИ
Слегка отталкивающая на первый взгляд графика.

РЕЗЮМЕ
Хороший, несложный и интересный симулятор.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Ritual Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM, 4-х CD-ROM, RAM), Direct3D-совместимая видеокар- рекомендуется P II и 3D-акселератор
ОНЛАЙН:	www.ritual.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Duke Nukem 3D (Forever), Half-Life

SiN

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

«Have you Sinned today?» — остроумно вопрошает Elexis. Обиталище дочери порока краиво, остроумно построено, адски привлекательно... Хотя, как и любой долгострой, имеет и трещинки в стенах, и откровенно недоработанные местечки.

Это грех. Грех — обзывать **Sin** очередным клоном Quake, Duke Nukem, Unreal и так далее. Тем более противоестественно сравнивать его с поджидающим за ближайшим углом Half-Life. Дьявольская искорка безмерной оригинальности и соблазнительное разнообразие наверняка заставят нас понять, что же на самом деле зовется игровым дизайном.

Трудно поверить, но самый модный и самый продаваемый (после Myst и Deer Hunter, разумеется) игровой жанр до последнего времени, что называется, грешил легкой безалаберностью. Кроме зловещих пришельцев да застенков Гестапо, дизайнеры ничего нового придумать не смогли. Сами они, зачастую, будучи заложниками «технарей», накладывавших сотни и тысячи ограничений на структуру будущих уровней, просто не поспевали за процессом, в результате чего по-настоящему интересно сработанными оказывались лишь самые первые уровни их творений. За классическими примерами далеко ходить не надо: Quake, Quake II, Unreal — все они по мере пробегания уровней становятся все однообразнее, радуя нас одинаковыми переходами, все более темными [страшными] залами и возрастающим в геометрической прогрессии количеством монстров. В то время как остальные жанры, обделенные такой популярностью, давно усвоили магический принцип разнообразия обстановки (и лучше всех — гонки да платформеры), 3D-Action явно к этому направлению был равнодушен. Однако теперь, когда рынок переполнен совершенно одинаковыми произведениями, а разделение даже самых известных студий-пионеров на разработчиков технологий и создателей собственно игр приобрело почти массовый характер, настоящим талантливым дизайнерам вновь нашлась работа, причем, теперь уже на ведущих ролях.

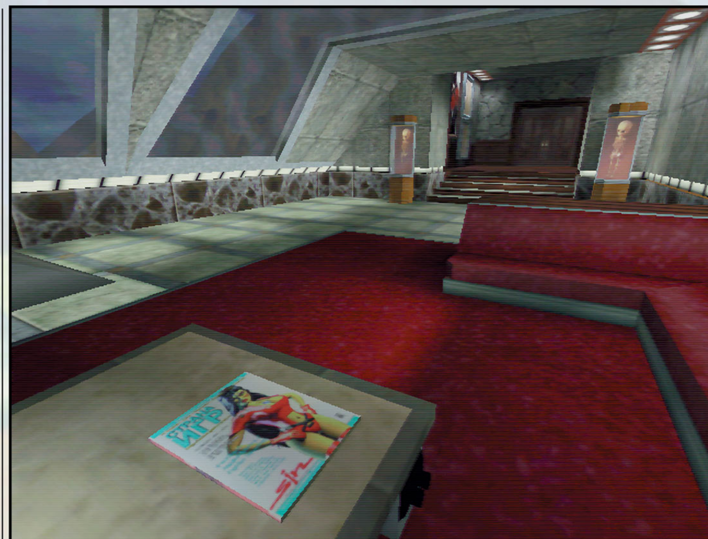
Точно так же, как названия Doom или Quake ассоциируются у нас с именами Кармака и Ромеро, вся слава **SiN** отводится другому известнейшему «авторитету» — Levelord'у. В миру известный под именем Richard Gray, Levelord, как несложно догадаться, считается мастером дизайна уровней. Именно его творения украсили и обеспечили славу незабвенному первому эпизоду суперигры Duke Nukem 3D. Затем его дизайн наметил контуры лучшего набора уровней для Quake — Scourge of Armagon, которые практически полностью переделали творение id, несмотря на использование точно того же движка и даже аналогичного набора текстур. Ну, а первый собственный проект, выполненный впервые в жанре, фактически, под руководством дизайнера уровней, а не какого-нибудь гения-программиста, почти перевернул все наши представления о 3D-Action. Если хотите узнать, почему «почти», читайте дальше.

Sin представляет собой невероятное сочетание уникального сюжета и быстрого веселого шутера, выполненного по стилю очень близко к Duke Nukem. Однако если единственный серьезный конкурент династии Quake/Doom являлся по сути своей довольно-таки разрозненным, несобранным творением, саркастическим и каким-то слишком «дерганным», то **Sin** — произведение весьма цельное, однако не лишенное тех замечательных мелочей, заставивших всех нас влюбиться в Duke Nukem. Levelord явно ухватил суть этой изюминки и теперь, изменив концепцию, графический движок и добавив сюжетную интригу, представил нам старого любимца в новом свете.

Главная прелесть **Sin** в его сюжете. В нем вы не найдете тайных предназначений Unreal, глубины и проникновенности Half-Life, простоватой неряшливости Quake II или мрачного сарказма Blood. **Sin** выезжает на личностях, а, точнее, на личности. На персоне главного противника — сногсшибательной главы корпорации SinTek, обворожительной, сексуальной, надменной, яростной, откровенной, заманчивой и таинственной Elexis Sinclair. Эта сказочная особа на самом деле является главной провокацией автора игры. Levelord просто-напросто водит нас за нос на протяжении всего действия, заставляя пробегать смерчем по уровням, укладывая тысячи солдат и мутантов только ради того, чтобы увидеть, чего еще выкинет экстраординарная дамочка. Да и главный герой, вернее, его задача, вызывают некоторые подозрения. Возможно, он преследует хитроумную леди ради благого дела, а, может быть, спешит разобраться с ней «по-свойски»? Общая линия игры совершенно не исключает подобного исхода, и в этом случае сюжетец **Sin** становится намного пикантнее, чем сценарий какого-нибудь Larry. Забавнее всего то, что если вы пройдете игру до конца, то немедленно ощутите стойкую потребность побежать в магазин и заказать себе копию **Sin 2**. Да, Levelord позаботился, похоже, обо всем.

В **Sin** вы встретите и еще один весьма экстраординарный элемент — игра по сути своей не только предельно урбанистична (большая часть действия проходит во вполне «обычных» местах, на улицах городов, в лабораториях, обыкновенных домах), но еще и занимается яростным высмеиванием американского образа жизни. Пожалуй, такой жесткой сатиры нам в играх видеть еще не приходилось. При всей своей любви к мелким деталям, Дизайнер не забывает ни на минуту не упускать из внимания парадоксальности игровых ситуаций. В теперешней безумной современности ТАКОЕ, как это ни парадоксально, может произойти с каждым. Мы не в будущем и не в прошлом. SinTek, Elexis и вся ее банда, быть может, уже орудует под прикрытием какого-нибудь правительства в какой-нибудь части земного шара. И, как ни удивительно, интригу заплести проще всего именно в звездно-полосатой стране. Чего можно ожидать от государства, в котором вместо политических проблем круглые сутки обсуждается семейная жизнь президента? Надо признать, Levelord весьма искусно направил действие игры на эти скользкие рельсы, и при этом **Sin** не превратился в предмет насильственного вдалбливания приоритетов и остался веселой интересной игрой. И, тем не менее, все в мире **Sin** выглядит комично. Злобные террористы забавляются тем, что «снимают» пролетающих мимо птичек из своих автоматов, на стенке какого-то серьезного учреждения висит доска почета с портретом Моники Левински и подписью «Работник Года». В суперсекретную лабораторию можно запросто попасть, всего лишь натянув на себя соответствующую униформу. Злодеи настолько же глупы и тщеславны, как и представители закона, а милые добрые работяги со стройки, едва завидев в ваших руках оружие, побросав гамбургеры, хватаются за ломы да кувалды.

Игра, несомненно, является рекордсменом по интерактивности окружающей среды и количеству приколов на квадратный метр территории. Здесь каноны Duke Nukem остались неприкосновенны — разбить можно все или почти все, а большинство предметов на уровнях можно тем или иным способом использовать, впрочем, безо всякой пользы для общего дела. Приятнее всего связность и разнообразие уровней. Банк, секретный подземный ход, городская улица, секретная лаборатория, джунгли и горные тропки и, наконец, невыразимо глобальный замок злодейки — все это разбито на более чем два десятка различных эпизодов, а, вернее, миссий. В построении игрового процесса **Sin** также отличен от остальных представителей жанра. Здесь вам необходимо не только пройтись от входа до выхода, по пути расстреливая противников, но и параллельно выполнить несколько простых заданий, как совершенно необходимых, критичных, так и дополнительных. Вся эта система сильно напоминает структуру миссий в Tie Fighter или X-Wing — Primary, Secondary, Bonus — все подчинено тому же правилу, но только теперь не в космосе, а на земле. Это очень помогает — во-первых, вам всегда известно, что нужно делать, а, во-вторых, обозначенные «секреты» находятся не из-за простого желания пополнить боезапас, а ради выполнения сюжетной сути игры, что намного приятнее. Тем более, что отдельные ваши находки серьезно влияют на дальнейший игровой процесс.


Создатели Sin были более чем любезны, предложив увековечить наш журнал в полигонах и текстурах. На столе в замке прекрасной Elexis.

Графика **Sin** унаследовала достоинства и недостатки движка Quake 2 в полной мере, хотя Ritual серьезно подошла к внесению изменений в исходный код. Результат, бесспорно, намного превосходит творение id, но, соответственно, предъявляет новые требования к системе. Использование 16-битных текстур и хороших анимационных моделей (чуть ли не motion capture) превратило **Sin** в одну из самых красивых трехмерных игр, но довело до неутешительного заключения о том, что Voodoo со своей работой уже справиться не способен — **Sin** непременно будет тормозить на картах 3Dfx первого поколения, и с этим придется смириться. Гигантские объемы текстур, служащих для обеспечения хваленого разнообразия, заставили авторов игры несколько сократить уровни и довольно разбить их на несколько отрезков, хотя до уровня чуть ли не ежеминутных «подгрузок» в Half-Life дело не дошло. Но зато каждый новый уровень загружается чрезвычайно долго, подчас до трех-четырех минут, что, конечно, для эдакой быстрой игры совершенно неприемлемо. Главная беда **Sin** в том, что, несмотря на все задержки и переносы сроков, Ritual все же не успели справиться с целой лавиной багов, которые так и остались неисправленными. В этом, скорее, надо винить Activision, заставившей разработчиков выпустить игру в не совсем законченном виде, однако кое-какие из промахов «технарей» просто-таки поразительны. Тем не менее, игру ждет большое патчевое будущее, которое, возможно, доведет **Sin** до той грани, за которой раздражение от «висяков», проблем с загрузкой сохраненных игр и прочих мелочей прекратится.





О качестве Multiplayer-компонента в **Sin** говорить сложно, поскольку даже режим для одного игрока изобилует недоработками. Понятно, что у Ritual не было в распоряжении достаточного времени, чтобы превратить deathmatch во что-то большее, чем способен предложить отлаженный и доведенный почти до идеала Quake II (с его полутора десятками обновлений, пока застывшими на версии 3.20). Думается, что об успехе **Sin** на этом поприще говорить пока рано, однако единственное, что стоит отметить уже сейчас, это то, что таких разнообразных и продуманных карт, наверное, не сможет предложить ни один из конкурентов.

Sin, в результате, оказался очень хорошей игрой. Доставляющей огромное удовольствие и заставляющей часами хохотать над невероятными выдумками дизайнеров. Уровни — выдающиеся. Сюжет — выше всяких похвал. Игровой процесс не отстает и предоставляет качественное разнообразие. Остаются только баги и шероховатости в кое-каких настройках. Плюс довольно-таки требовательные по сегодняшним временам условия работы. **Sin** действительно стал событием в игровом мире и наверняка оправдает ваши надежды. Что касается будущего нового Duke Nukem, то ясно лишь одно — такого дизайнера, как Levelord, 3D Realms найти будет чрезвычайно трудно.

СИ





ДОСТОИНСТВА

Идеально продуманный дизайн уровней, интригующий сюжет, прекрасно реализованная концепция.

НЕДОСТАТКИ

Огромное количество технических недоработок, нестабильность работы, чрезмерно большое время загрузки уровней.

РЕЗЮМЕ

Sin — один из лучших и самых необычных представителей жанра.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Что наша смерть? Игра!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	автосимулятор в условиях, приближенных к реальным
ИЗДАТЕЛЬ:	SCI
РАЗРАБОТЧИК:	Stainless Software
ТРЕБОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 16 MB RAM,200Mb HDDK рекомендуется 3D-акселератор
ОНЛАЙН:	www.sci.co.uk
АЛЬТЕРНАТИВА:	Carmageddon, повседневная жизнь

Carmageddon 2: Carpocalypse Now

Вячеслав НАЗАРОВ

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ РОДИОНА СЕРГЕЕВИЧА

В этот день Родион Сергеевич Раскольников не хотел идти на работу. Вообще, будет неправдой, если сказать, что он посещал ее без энтузиазма (хотя на самом деле его родной брат Энтузиазм Сергеевич работал несколько в ином учреждении). Каждый день, включая выходные и даже праздник космонавтов-анестезиологов, гражданин Раскольников в радостном настроении спешил в офис, как он ласково называл городской морг, где вот уже 6 лет, 6 месяцев и 6 дней работал патологоанатомом. Но сегодня все было по-другому. Ему не хотелось идти в родной морг. Ему хотелось спрятаться от всего того, что творилось вокруг него в этом жестоком мире. И он с головой залез под одеяло.

Причиной был последний клиент, с которым он работал вчера вечером. Это был выходец из Северной Антарктиды Константин Константинович Иванов по прозвищу Батт-хэд, его бывший коллега, или то, что от него осталось (анатомические детали не приводятся по требованию Комитета имени Защиты Слабонервных). Как выяснилось из рассказа пионеров, которые пили поблизости пиво, Батт-хэд решил изменить своим привычкам и перейти улицу на зеленый свет. За что моментально и поплатился, найдя покой под колесами, на капоте и, частично, на лобовом стекле очень симпатично раскрашенного автомобиля, который перед этим сбил еще 27 пешеходов, 5 собак и раздавил одну говорящую черепаху по кличке Трезор.

Последнее время эти безумные гонщики, несущие смерть и разрушения, не давали покоя несчастному Родиону Сергеевичу ни днем, ни ночью, выводя его из состояния душевного единения с Вселенной. А после того, как благодаря им любимая Honda Civic превратилась в нечто, похожее на холодильник «Север» без дверцы и морозилки, он совершенно потерял голову. Причем этот чрезвычайно важный орган принадлежал даже не ему самому, а главному начальнику местного ГИБДД, который пытался прекратить дорожные безобразия. Однако проблему с головой удалось быстро решить, ибо нехватки оных в свете событий, происходящих на улицах некогда спокойного города, в морге больше не ощущалось.



Понаставили тут всякие...



Въедем с центрального входа

Никто, наверное, уже не помнил, когда все это началось, ибо многочисленные сотрясения мозга, полученные практически всеми уцелевшими жителями в результате бесчисленных аварий, не способствовали развитию памяти. Шизофрения медленно, но верно входила в город.

Василий Васильевич встряхнул головой, пытаясь отогнать от нее мрачные мысли. Мысли не уходили. Мало того, к ним присоединилась еще одна. О том, что благодаря стараниям чудовищ, устраивающих кровавые заезды на родных улицах, сегодня намечается большой наплыв клиентов, и без его помощи никак не обойтись. Гражданин Раскольников был дисциплинированным патологоанатомом и с тяжелым (почти 427 грамм) сердцем вышел к своей машине. Печально оглядев ее, он отправился на службу. На этот раз пешком.

Проходя по парку, боковым зрением Родион Сергеевич заметил мелькнувший красный автомобиль. «Они?» — успел подумать он, но ответа от своих нейронов не дождался, так как уже через секунду сам превратился в очередного клиента городского морга.

...В небе горела звезда по имени Солнце, грустно заглядывая в глаза, из которых уходила жизнь. Начинался новый день. А в далекой Африке цвели бананы...

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

Свершилось. Сиквел, о необходимости которого так долго говорила вся игровая общественность, состоялся. **Carmageddon 2: Carpocalypse Now** вышел или, точнее сказать, стремительно выехал на виртуальные просторы. Надо отметить, что в нем разработчики от и до сохранили общую концепцию первой части. Жаль только, что не был проработан сюжет, в результате чего мы так и обречены на незнание ответов на извечный вопрос о смысле всего этого безобразия. Просто едем, все также рассекая на могучих машинах дорожные артерии, пытаясь выиграть гонку, приехав к финишу первым, уничтожив все мирное пешеходное население или попросту разбив вдребезги автомобили конкурентов.

Однако игра все же значительно изменилась, ибо Carmageddon 2 вобрал в себя некоторое количество новинок, включая поддержку Direct3D и Glide для 3D-акселераторов, что вылилось в возможность освещения сцены в реальном времени, эффектов с тенями и многое другое. Все эти новшества доводят графику игры до вполне современного уровня, хотя и не заставляют нас содрогаться в экстазе от каждого вида. Кстати, любители смертельных заездов, обделенные 3D-акселераторами, могут испытать свои силы, глядя на экран в старом добром разрешении 320х200.

ПЕШЕХОД — ДРУГ ЧЕЛОВЕКА?

Существенно изменились и все те, кто ходит пешком. Во-первых, пешеходы превратились из спрайтовых моделей в полигональные, что самым благоприятным образом сказалось на их внешнем виде, а также анимации движений, которые стали гораздо более похожими на человеческие (однако



На старт! Внимание! Марш!

зомби, все ж таки, получаются лучше людей). Если вы слегка заденете кого-нибудь, то обиженный персонаж сначала рухнет на землю, а потом, ковыляя, постарается убраться восвояси. Все это говорит о возможности таких убийств, по сравнению с которыми криминальные хроники из модной телепередачи «Человек в каске» покажутся добрыми сказками. Несчастные будут гибнуть в зависимости от того, как вы наедете на них (со страшными распальцовками или без оных): у них будут отлетать руки, ноги, головы и другие не менее важные органы. Конечно, все это смертоубийство будет сопровождаться фонтанами крови. Словом, конечный результат упирается теперь только в вашу фантазию и навыки агрессивного вождения. Кстати, в **Carmageddon 2** появилась занятная возможность открывать двери машины, которыми вы можете очень весело распихивать толпы прохожих. Причем, их самих (пешеходов, то бишь), по сравнению с первой частью игры, стало значительно больше. Под словом «значительно» здесь понимается около 100 передвигающихся пешком существ, каждое из которых можно, как уже было сказано выше, раздавить каким-то своим способом.

Среди прочих потенциальных жертв стоит упомянуть различных пацифистов-полицейских (не предпринимающих никаких нехороших действий, свойственных служителям закона), бандитов (которые, по сути, тоже являются добрыми ребятами), девушек в мини-юбках (почему-то наотрез отказывающихся сесть к вам в машину) и еще многих других. Даже различных мутантов-зомби, и тех вы встретите на улицах города (и от-



Эх, прокачу!



Надо было все же брать огнетушитель



И нечего на меня руками махать...



Подтолкнуть?



ДОСТОИНСТВА

Отличная графика. Полностью трехмерные полигональные пешеходы. Возможность тотального уничтожения всего вокруг.

НЕДОСТАТКИ

Слабая физическая модель движения автомобилей.

РЕЗЮМЕ

Очень хорошее продолжение Carmageddon. Рекомендуется всем обиженным на ГИБДД и мечтающим о полной свободе на дорогах.

8.0

1,5	VIDEO
1	SOUND
1,5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1,5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


Когда-то это была роскошная машина...


Поберегись!


Вот так и черепахи мучаются...


Ну, кто первый до гор?


У вас масло из двигателя убежало...


Давай подсажу


А что это они по встречной полосе едут?

куда они только, интересно, берутся?). Что же до любителей живой природы, прожженных сторонников гринписа, то им, безусловно, не смогут не понравиться на газонах города слоны, гуляющие по улицам медведи, собаки породы доберман-пинчер, северные олени Санта-Клауса и многие другие зверюшки, единственное предназначение которых также состоит в том, чтобы погибнуть под колесами лихих водителей. Кстати, существует несколько версий игры, которые будут отличаться расовым составом пешеходов: полноценная кровавая с людьми, зомбиобразная и еще одна, где роль жертв отведена несчастным инопланетянам. Ничего не попишешь, в некоторых странах еще помнят о детях и политкорректности.

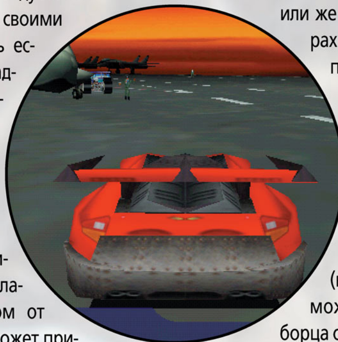
КРУТОЕ ПИКЕ

Конечно же, уничтожение почтенной публики всеми мыслимыми и немыслимыми способами не является единственной приятной стороной **Carmageddon 2.** Вам предстоит столкнуться и с теми гражданами, которым удалось приобрести на последней распродаже, приуроченной к очередному туру Киркора Филиппова по племенам Амазонии и Чукотки, подержанные автомобили, на которых они радостно колесят по улицам города. Причем водительские права кому попало не раздаются, и поэтому все водители по какой-то усмешке судьбы строго соблюдают все правила дорожного движения (что, в принципе, странно, ибо полицейской активности уже давно нигде не наблюдается). В частности, это проявляется в том, что эти мирные граждане-товарищи-автомобилисты останавливаются на перекрестках, внимательно следят за сигналами светофоров и почему-то едут только на зеленый свет. Хотя, если вас раздражают сугубо правильные люди, всегда можно отключить этот траффик и наслаждаться дорогой без водителей-зануд.

Разумеется, дело не могло обойтись без великих и ужасных соперников, которые на протяжении всей игры будут стараться выбить дух из вашего железного коня. Среди их техники встретятся просто замечательные творения сумасшедших инженеров-вивисекторов: страшный агрегат для уничтожения всего живого, замаскированный под грузовичок мороженщика; комбайн, который отлично шинкует тела прохожих; самолетик без крыльев и великое множество других устройств.

Таким образом, уничтожать вам придется не только людей и зверей из плоти и крови, но и сверкающие хромом создания из легированной стали, созданные человеческим гением. Причем, это является одним из наиболее занятных моментов в игре. Разрушения машин показаны просто изумительно: у неприятельских болидов отлетают крылья, ноги и даже хвосты. Если перевести это на язык техники, то в ходе дорожных боев автомобили теряют стекла, лишаются крыльев, бамперов, номерных и других знаков отличий. Словом, буквально на глазах своих ошарашенных владельцев разваливаются на запчасти. Вполне возможно даже, что вам удастся разорвать вражеское средство передвижения на две части, а, быть может, если повезет, и разбить ее так, что вывалившийся двигатель радостно покатится по улице в направлении мастерской юных натуралистов. Самое интересное, что таким увечьям будут подвергаться практически все автомобили в игре, включая малолитражки благонравных горожан. Причем, сопровождается все это симпатичным горением, задымлением, взрывами и другими свойственными авариям эффектами.

Разумеется, ваши повреждения не ускользнут от зорких вражеских глаз, чем они и не преминут воспользоваться. Кстати, внизу экрана можно видеть строку с указанием имен ваших соперников, состоянием их машин, а также взглядов на мир вообще и текущего занятия, в частности (коим может быть бесцельное катание по улицам, изучение окружающего мира или же попытки вашего непосредственного уничтожения). Между прочим, очень рекомендуется внимательно следить за своими повреждениями, ведь если небольшие неполадки можно ремонтировать прямо на ходу (как и в **Carmageddon**), то лобовое столкновение с аппаратом, больше всего напоминающим трактор «Беларусь», но с приводом от танка Т-74У, вполне может привести к скоропостижному завершению гонок (разумеется, не для водителя «Беларуси»). Тем более, если сами вы ехали на какой-нибудь «Оке».



ГДЕ Я? КУДА Я?

Самое время перейти к рассказу о том, ГДЕ и, самое главное, КАК будут происстекать эти полные трагизма события. В числе трасс находятся и города, лыжные курорты (так и представляю лыжников в купальных шапочках и ластах, радостно скатывающихся со снежных вершин к теплому морю) и даже пустыни, в которых, тем не менее, все равно встречаются другие автомобилисты и, как следствие, пешеходы.

Но интереснее всего то, как вы и ваши друзья-гонщики можете изменять окружающую действительность. Точнее, разрушать. Практически все, что встречается на дорогах **Carmageddon 2,** может быть уничтожено. Среди этого добра и всевозможные средства передвижения, и рекламные щиты (замечательный способ избавиться от рекламы назойливых приспособлений с крылышками), и фонарные столбы, и деревья (к счастью, лесники с берданками в игре не встречаются), и, как обычно, куча других интересных вещей. С громкими криками или без оных вы сможете прокладывать новые трассы, снося деревянные заборы, решетки и прочие фортификационные сооружения. Но самым замечательным, по моему не слишком скромному мнению, является возможность с оглушительным ревом мотора въехать в витрину какого-нибудь магазина, пугая зазевавшихся манекенов и давя визжащих от ужаса менеджеров вперемешку с покупателями, лихорадочно пытающихся найти убежище в холодильных установках отдела ритуальных услуг.

Жаль только, что главный грешок самого **Carmageddon'а** перешел и во вторую часть. Речь идет о нереальной (если не сказать ирреальной) физической модели движения автотранспортных средств, что вызывает некоторые затруднения в управлении оными. То есть весьма трудно сообразить, чем закончится тот или иной занос (уж не выносом ли?) или вполне невинный, на первый взгляд, поворот. Хотя, как говорится, не мытьем, так катаньем. Они нам не дают нашей земной физики? Ничего, назло им приспособимся к игровой. Не впервой, в конце-то концов. Одна беда — ностальгия по родной реальности.

КЛАД, КЛАД, КЛАД!

В **Carmageddon 2** вам встретится огромное количество всевозможных полезных вещей (некоторые народные элементы называют их power-ups), которые смогут значительно облегчить путешествия в добром сказочном мире игры. По сравнению с первой частью их стало значительно больше (по подсчетам метеорологов, не менее чем в два раза). Помимо стандартных бонусов, добавляющих время или подкидывающих вам звенящие таньгэ, встречаются и такие, что заставят пешеходов совершать массовые суициды под колесами вашего авто или же увеличат их в размерах и заставят танцевать польку-бабочку. Кроме них появилось также значительное число других полезностей, которые, до поры до времени, хранятся в огромном багажнике (куда, при желании, можно запихать даже борца сумо и оркестр бухгалтеров-парашютистов), откуда и могут быть извлечены при первой необходимости. Так, к ним относится один очень полезный огнемет, превращающий пешеходов в мины (эдакие симпатичные свечки), которые можно оставить на вечную память несущемуся позади врагу, а также масса иных приспособлений, призванных помочь всем вашим новым друзьям поскорее встретиться с Создателем (в смысле — присниться разработчикам).

Разумеется, в сливках кармагеддоновского общества просто неприлично ездить на одном и том же автомобиле в течение долгого времени. Поэтому после каждого заезда у вас будет возможность прикупить понравившуюся вам повозку из числа тех, что пали в жестоком бою. Причем чтобы поддерживать стального друга на должном уровне в игре присутствует система апгрейдов брони, мощности двигателя и холодного оружия (т.е. остывшего и уже не подающего признаков жизни), которую вы сможете задействовать прямо во время гонки. И для того, и для другого вам понадобятся огромные суммы денег, зарабатывание которых вовсе не потребует от вас спекуляции нефтью или мехом пушных крокодилов - достаточно лишь проявить артистизм в процессе давления как можно большего количества мыслящей, а, стало быть, существующей живности.

ПОСЛЕДНИЙ МЕТР, ОН ТРУДНЫЙ САМЫЙ...

Изменениям во второй части игры подверглась и система доступа к новым трассам. Теперь они все разделены на 10 групп по 3 в каждой. После того, как вы победите во всех трех гонках, становится доступным контрольный заезд, в котором надо доказать свое право называться Гонщиком, а не Тормозом. После этого, соответственно, становится доступным следующий набор трасс и так до тех пор, пока у вас будет оставаться желание удержать этот почетный титул.

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ

Памятуя о триумфальной музыке Fear Factory, отзвучавшей в первой части игры, я в глубине души надеялся, что на этот раз разработчики примут единственно верное решение. И они его, вопреки всем законам Паркинсона, таки приняли. В **Carmageddon 2** нужный настрой на заезд создают композиции Iron Maiden и Sentience. Под эту музыку действительно только и можно что участвовать в смертельных гонках. Так что теперь я точно знаю, что буду слушать в своей машине (вот только ее купить бы), когда буду выруливать на трассу.

Эффекты, сопровождающие гибель людей и машин, тоже оказались весьма неплохими, хотя сверхвыдающимися их назвать нельзя. Разработчики, правда, сами чистосердечно признались, что звуковое оформление не значилось в списке их главных приоритетов. За что уже и получили свои пять лет с конфискацией, хотя гуманность такого решения, как показывают опросы общественного мнения, показалась многим чрезмерной.

Я ТАК ХОЧУ, ЧТО Б СКАЗКА НЕ КОНЧАЛАСЬ

Итак, **Carmageddon 2** оказался достойным продолжателем дела, вернее безделья, своего именитого прародителя. Не изменив (ни с кем, что прошу занести в протокол) традициям, с существенно доработанным движком игра поднялась на новый антитехнический уровень. Помимо этого существенно обогатился и игровой мир, вобрав в себя массу интересных находок, почерпнутых создателями из многоликих фильмов Жана-Люка Годара, Жана-Пьера Мелвиля, Френсиса-Форда Копполы и входящей в школьную общеобразовательную программу пьесы Пешкова (он же Горький, он же усатый старик, он же особа, приближенная к Ленину) «На дне».

Словом, перед нами **Carmageddon** образца 1998 года. И у него есть все шансы на успех, из чего логически вытекает отсутствие таковых на провал. И это легко объяснимо, ведь в **Carmageddon 2** сохранилось главное — атмосфера свободы от любых правил и ограничений, за которую все, начиная от отважных пивоваров и заканчивая пилотами Формулы-1, так любили его предшественника. Так что и новая игра, безусловно, придется по вкусу всем любителям скорости и тотального разрушения. **СИ**


Да куда ж ты лезешь, гад!


К Новому Году надо готовится заранее. Елку уже нашли

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Konami/SCE
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ОНЛАЙН:	www.metalgear.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Отчасти Resident Evil, Final Fantasy

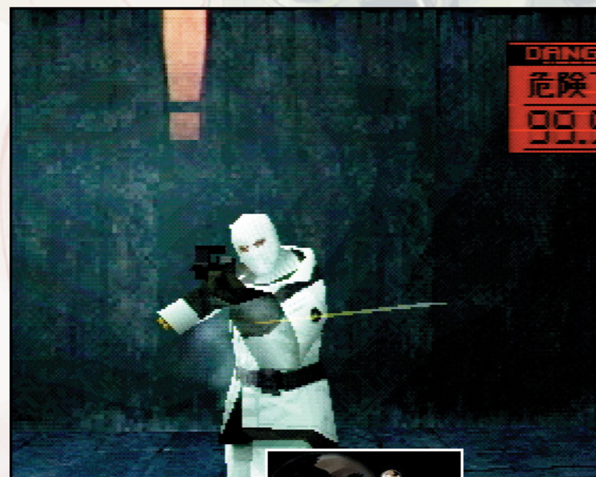
Metal Gear Solid

Сергей **ОВЧИННИКОВ**
ovch@gameland.ru

Глубокая, затягивающая сюжетная линия — это то, чего от MGS не ждали. Однако именно она и превратила игру в одно из самых совершенных творений за всю историю.

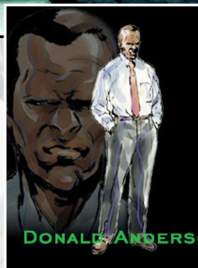
После долгого трехлетнего ожидания, после десятков и сотен материалов, собранных по крупицам игровой прессой, после присуждения всех мыслимых и немыслимых наград абсолютно всех выставок от японской Tokyo Game Show и до европейской ECTS мы умудрились возомнить о **Metal Gear Solid** что-то совершенно невероятное. Воображение рисовало идеальный симулятор шпионажа, невероятную графику, гигантские просторы и безграничную свободу действий. Между тем, все позабыли о том, что Konami вот уже три долгих года создает игру, во многом отличную от наших с вами о ней представлений. И то, что получилось в результате, намного больше напоминает Final Fantasy, нежели вожделенный SpecOPS или Rainbow Six. **Metal Gear Solid** — это отнюдь не тактический симулятор, не стратегия и, разумеется, не бездумная стрелялка. Это — триллер.





Metal Gear Solid целиком и полностью завязан на сюжетной линии, раскрытие которой займет у вас, скорее всего, больше времени, нежели само действие. Игра построена таким образом, чтобы ни в коем случае не замедлять течение сюжета, и в ней не найти откровенно трудных мест. В результате полное прохождение может занять буквально несколько часов — время, сравнимое с длительностью большого фильма. **MGS** рассчитан на мгновенное восприятие, игру надо проходить на одном дыхании, шаг за шагом приближаясь к цели и все больше погружаясь в атмосферу совершенно невероятных, разноплановых и удивительных событий. **Metal Gear Solid** действует по принципу рыболовной сети — не торопясь, затягивает вас в свои объятия и не выпускает до самого конца. По глубине, продуманности и интересности сюжета **MGS** оставляет далеко позади абсолютно все без исключения игры последних лет, включая и Final Fantasy VII, и Resident Evil в обеих инкарнациях, и Parasite Eve. Возможно, что-то более насыщенное сможет предложить в недалеком будущем лишь Final Fantasy VIII, однако эта возможность еще под вопросом. Так что же такого удивительное спрятано в **Metal Gear Solid**?





История, созданная дизайнером игры и, по совместительству, автором сценария, и режиссером Hideo Kojima, уникальна, прежде всего, своей цельностью. В ней вы не найдете дыр и заплаток, ненужных бесполезных персонажей или неинтересных сцен. Механизм «рассказчика» работает совершенно безукоризненно, оставляя главного героя всегда в полушаге от правды, но абсолютно не раздражая игрока. Каждый новый виток сюжетной линии, лихо закрученной в спираль и традиционно по-японски замкнутой в завершении, дает вам новые факты и поводы для размышлений. Вместе с тем, будучи, по сути, триллером, шпионской историей, проще говоря, боевиком, **MGS** поднимает на поверхность всю традиционную философию японского аниме. Собственно говоря, и играть в **MGS** — это все равно, что смотреть какой-нибудь анимационный шедевр. Главный герой — бесстрашный и невозмутимый Solid Snake, человек-машина, профессионал-одиночка, готовый самостоятельно справиться с любой ситуацией. Он работает на секретную правительственную спецслужбу, но является лишь слепым исполнителем воли невидомых сил, образно выражаясь, муравьем на поле танкового сражения. И вот его посылают на пустынный остров где-то на Аляске для того, чтобы обезвредить террористическую группу, грозящую устроить атомную бомбардировку крупного города как раз в канун подписания очередного соглашения между Россией и США о сокращении ядерных вооружений. В самом начале двадцать первого века, а именно в это время и происходит действие игры, тема ядерного оружия наверняка будет стоять достаточно остро, так что авторы **MGS**, похоже, ухватились за правильный период. Судя по временным рамкам, нам представляется псевдофантастическое будущее, то есть, в общих чертах, современность, но с туманными перспективами и очень серьезными последствиями научных изысканий. Причинной основой сюжета является Metal Gear, особая модификация бронетехники, являющаяся прототипом нового вида вооружений — шагающих роботов (являющихся одной из основных составляющих японского аниме наряду с большеглазыми школьницами и мутантами из других измерений). Никто, кроме террористов, разумеется, не мог себе представить, что этот самый прототип может быть вместо обычного вооружения снабжен и ядерной начинкой. Остановить эту штуку вам, соответственно, и придется. Однако на пути к победе стоит та самая террористическая организация, состоящая из весьма колоритных личностей.



Персонажи **MGS** — это еще один компонент неповторимого игрового букета, собранного Konami. Во-первых, авторы позаботились о том, чтобы освободить игровой мир от, казалось бы, совершенно обязательных злодеев. Вернее, освободить частично. Поначалу вся шайка представляется воплощением абсолютного зла, однако, по мере продвижения по сюжетной линии, вы постепенно начинаете знакомиться с этими людьми и осознавать их мотивы. В результате к моменту гибели врага ничего, кроме уважения и бесконечного сочувствия, вы к таким противникам испытывать не можете. В **Metal Gear Solid** ярко проявляется самая удивительная черта японских RPG — невероятная проработка персонажей и мотивации их действий. В результате в каждом злодее или союзнике мы имеем возможность разглядеть человеческие черты, и это заставляет совершенно иначе чувствовать атмосферу игры.

Есть в **MGS** и вторая непременная составляющая истинно японской игры, а именно, драматичная любовная история. Hideo Kojima умудрился даже каменного Snake'а заставить чувствовать, переживать по полной программе. Впрочем, я не собираюсь раскрывать вам сюжет — истинное удовольствие вы получите, сыграв в **MGS** и увидев все своими глазами.

Игровая составляющая **Metal Gear Solid** разделена на две основные части — схватки с боссами, которых в игре необычно много, учитывая насыщенность сюжетной линии, а также, собственно, элемент «симулятора шпионажа».

Все понятие шпионской деятельности в произведении Konami заключено лишь в одно единственное действие — необходимость оставаться незамеченным. В **MGS** от вас не требуется никого убивать, размахивать пистолетами и автоматами, сыпать на противника пули и гранаты, отбиваться от гигантских армий, прохаживаясь по коридорам и преодолевая уровни один за другим. Собственно, Action'а в игре совсем немного, хотя пострелять во-



ДОСТОИНСТВА
Насыщенная, необыкновенно интересная сюжетная линия, необычная графика, разнообразие во всех игровых аспектах.

НЕДОСТАТКИ
Игра довольно-таки коротка, не хватает нескольких незначительных графических элементов.

РЕЗЮМЕ
Самая интересная, захватывающая и необычная игра на PlayStation.

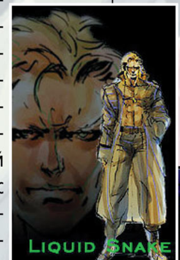
9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





лю у вас будет не один шанс. Однако в подавляющем большинстве случаев дать противнику себя заметить означает провал, ошибку, которую немедленно надо исправлять — убив или оглушив заметившего вас солдата или скрывшись с его глаз и затаившись в укромном месте до окончания тревоги. Система оповещения в игре работает таким образом, что о вашем местонахождении немедленно становится известно абсолютно всем охранникам, которых в игре БЕСКОНЕЧНОЕ количество. Сколько бы вы ни расстреливали, стоя на смерть в каком-нибудь коридоре, все равно найдется тот сотый или тысячный боец, который в результате с вами расправится. Поначалу искусство невидимости дается с большим трудом, и для прохождения пролога игры, в котором вам необходимо добраться до подъемника, не потревожив всего троих патрульных, вам может потребоваться значительное время. Однако, ухватив суть и немного потренировавшись, вы сможете легко обходить, посмеиваясь, любые патрули. Помимо вражеских солдат против вас выступают и камеры слежения, не выключаемые и неуничтожаемые. Все, что от вас требуется — это уходить от их пристального внимания, что, впрочем, тоже довольно-таки легко. Главный помощник — уникальный радар, показывающий вам все необходимые для слежения точки в радиусе нескольких метров и даже умудряющийся указать то, куда в данный момент смотрит каждый охранник. Все это, конечно, пустяки, однако играть на высоком уровне сложности, а на нем вы всего лишь лишаетесь помощи этого устройства, становится невероятно тяжело. Периодически вам случается «разбавить» эту увлекательную рутину внезапной сюжетной перестрелкой, например, с невидимыми противниками, одетыми в стелс-камуфляж, или на пару с красавицей-незнакомкой уничтожить взвод вражеских солдат. Забавны также и некоторые мини-игры, к примеру, спуск по веревке с высокой башни (под бешеным огнем боевого вертолета) или предлагаемая в пыточной камере проверка на выносливость, во время которой вам придется бешено колотить по клавише O, чтобы не разболтать врагу секретных сведений. Еще одно веселое занятие — провести радиоуправляемую ракету сквозь офисный комплекс, дабы выключить важный генератор. Все это замечательно, я бы сказал, тонизирующе воздействует на разнообразие игры, не позволяя **MGS** вам надоесть.



Боссы — это отдельная статья. Схватки с ними — самая изобретательная часть игры. Вам придется меряться силами с настоящими мастерами своего дела, при этом, разумеется, обращая их собственные методы против них самих. Посостязаться в меткости с ловким стрелком, уничтожить танк практически голыми руками, поразить профессионального снайпера из снайперской же винтовки, сразиться с экстрасенсом-невидимкой, уничтожить вертолет, паля по нему ракетами, стоя на крыше высоченной башни — вот только часть испытаний, которые выпадут на вашу долю. Несмотря на то, что одолеть боссов порой нелегко, свой ключик можно подобрать к каждому, и тогда победа будет легкой. Среди всех этих «ключиков» лишь один лишен всякого смысла, и набрести на него чрезвычайно сложно, а именно, — с Psycho Mantis'ом необходимо бороться, подключив джойпад во второй порт приставки — тогда попасть по нему будет значительно легче. Спрашивается, как бы авторы этой довольно-таки реалистичной игры объяснили это странное явление.



Говоря о графическом оформлении **MGS**, необходимо вспомнить, что приставке PlayStation уже исполнилось четыре года, и за это время технологии, в том числе и на ней самой, ушли далеко вперед. И, тем не менее, графику Metal Gear невозможно представить иной. Да, невысокое разрешение, да, отсутствует так любимая всеми фильтрация текстур, да, картинка временами выглядит зернистой, да, смотреть в прицел снайперской винтовки и бинокля бывает весьма неудобно. Да, да, да... И все же **MGS** выглядит именно так, как мне бы этого хотелось — это все же произведение искусства, и оно совершенно не должно в точности следовать моде или повторять в деталях наш далеко не идеальный мир. Единственный графический момент, который хотелось бы добавить в игру — это возможность играть от первого лица, а не только лишь время от времени переключаться на вид «из глаз», чтобы осмотреться по сторонам. Заставки в игре — бесподобны. Режиссура, работа оператора, распределение этих злосчастных полигонов, буквально все выполнено на недосягаемом уровне. Все заставки созданы на движке, однако, даже на PlayStation с ее очень ограниченными ресурсами авторам игры удалось достичь такой детализации, чтобы почти идеально отобразить даже эмоции персонажей. Отдельной благодарности заслуживает американский офис Konami, снабдивший игру невероятно качественной озвучкой. Актеры, трудившиеся над англоязычной версией **MGS**, действительно играли, а не просто начитывали текст, как это частенько бывает в иных японских локализациях.

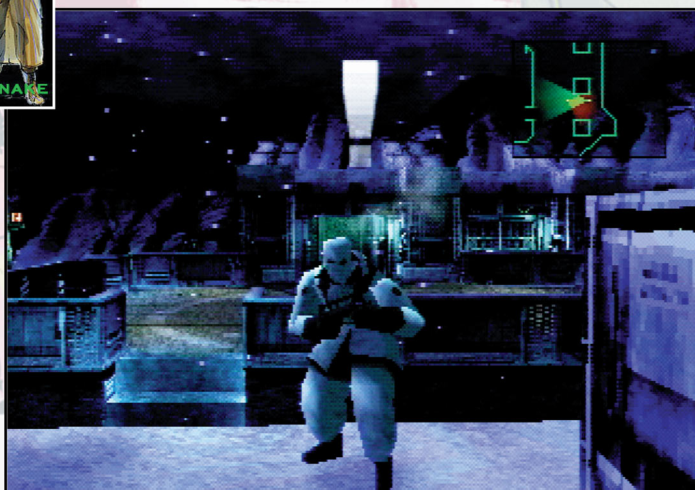






Напоследок несколько мелких замечаний. После выхода игры пресса весьма однозначно высказала свое отношение к продолжительности игрового процесса. Действительно, игра проходится очень быстро, а после ее завершения вам потребуется лишь немногим больше трех часов, чтобы полностью пробежать ее от начала и до конца. На это ощущение непродолжительности также давит и то, что все действие происходит буквально в пяти-шести крупных локациях, на которые вам приходится частенько возвращаться по ходу дела — в **MGS**, получается, несколько тесновато. Однако я бы взглянул на это с другой стороны — нам необходимо обращать внимание не на продолжительность, а на качество самой игры. Так вот, **MGS** не успевает надоесть до самого завершения, а по окончании действа мы все еще остаемся слегка неудовлетворенными — хочется еще и еще. Думаю, что такое ощущение много лучше, чем скука, охватывающая игрока после получаса, проведенного за каким-нибудь идиотским творением, которое зато обещает до 100 часов времяпрепровождения. Все, что я могу вам гарантировать — эти несколько часов, проведенные за прохождением **MGS**, доставят вам огромное удовольствие и, более того, очень надолго запомнятся.





Metal Gear Solid — самая яркая игра на PlayStation в этом году и, по моему мнению, вообще лучшая из игр на этой платформе. Будучи предпоследним хитом PS (нас еще ждет феноменально сюжетная Final Fantasy VIII), **MGS** наверняка войдет в историю вместе с самой популярной приставкой середины девяностых годов. Хотя за все это время настоящего лица, вроде Марио или Соника, эта платформа так и не приобрела, мне кажется, что Solid Snake вполне достоин этой участи, хоть и шансов на достижение подобной популярности у этого героя немного. Все.

Вы ждете рекомендаций? Их не будет — купите **MGS** и сформируйте свое собственное мнение. Игра стоит того, чтобы ее попробовал каждый.

Коды для «ВЗЛОМЩИКА КОДОВ»
«METAL GEAR SOLID»

«Infinite HP»
(Бесконечное здоровье)
800B5796 0600

«Max HP»
(Максимальное здоровье)
800B5798 0600

«All weapon»
(Все оружие)
800B57A2 03E7
800B57A4 03E7
800B57A6 03E7
800B57A8 03E7
800B57AA 03E7
800B57AC 03E7
800B57AE 03E7
800B57B0 03E7
800B57B2 03E7
800B57B4 03E7
B00A0002 0000
800B57A2 03E7

«All items(Set 1)»
(Все предметы — набор 1)
800B57CA 0009
800B57CC 0009
800B57CE 0009
800B57D0 0009
800B57D2 0009
800B57D4 0009
800B57D6 0009
800B57D8 0009
800B57DA 0009
800B57DC 0009
800B57DE 0009
800B57E0 0009
800B57E2 0009
800B57E4 0009
800B57E6 0009

«All items(Set 2)»
(Все предметы — набор 2)
800B57E8 0009
800B57EA 0009
800B57EC 0001
800B57EE 0009
800B57F0 0009
800B57F2 0009
800B57F4 0009
800B57F6 0009
800B57F8 0009
B0180002 0000
800B57CA 0009

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК:	Psygnosis
ОНЛАЙН:	www.psygnosis.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Colony Wars, Wing Commander Prophecy

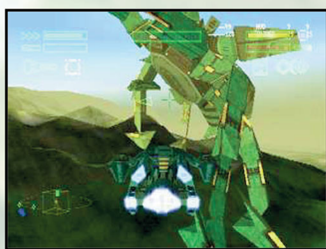
Colony Wars: Vengeance

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

CW: Vendetta действительно хорошая, очень удачная игра, лучшая для PlayStation в своем жанре: с этого поста она сместила своего прямого предка.

Год назад все обладатели PlayStation были обрадованы появлением на своих консолях занимательного космического симулятора от Psygnosis, называвшегося **Colony Wars**. Конкуренции у сего произведения фактически не было: одинокий Wing Commander IV, этот сборник видеовставок, назвать симулятором язык не поворачивается. Фраза же о безрыбье и раках в данном случае также неуместна, так как **Colony Wars** действительно был сработан на славу и смог бы порадовать даже избалованных обладателей PC, не признающих ничего приставочного. Воспользовавшись успехом своего творения у любителей полетать среди звезд, Psygnosis выпустила и официальное продолжение первой части. Можно сразу сказать, что **Colony Wars: Vengeance** — действительно достойный преемник, превзошедший предыдущую часть игры.

Разработчики **CW** никогда не скрывали, что игра их была сделана под впечатлением от трех великолепных космических саг: великой Star Wars, не очень известной у нас, но сверхпопулярной на западе Star Trek и любимой у девяноста процентов населения нашей страны Babylon 5. И действительно, в продукте Psygnosis заметны многие мотивы, откровенно «списанные» с идейных вдохновителей. В сюжете явно просматриваются «куски» «Звездных войн» и «Вавилона 5»: борьба с нехорошей Империей, Лига Свободных Миров (вам название не напоминает «вавилонскую»











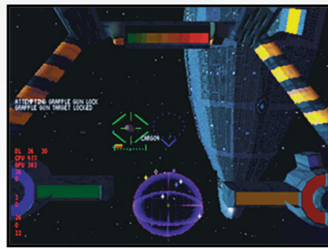
Лигу Неприсоединившихся Миров?) и еще куча всего. При всем при этом игра имеет, что называется «свое лицо», и именно поэтому поклонники фантастических межпланетных войн обратили на нее пристальное внимание.

Сюжет **CW: Vendetta** развивается спустя сотню лет после победы Лиги над Империей. Остатки имперцев были брошены на произвол судьбы в родной Солнечной системе, где и погрязли в анархии и междуусобных войнах. После продолжительного кровопролития одним из самых сильных вождей стал некий Kron, возродивший под своим командованием Космофлот (в английском варианте Navy, но речь ведь не о военноморском флоте). Некоторые «племена» (Tribes) все же противятся его власти, за что их, собственно, и уничтожают. Основная цель новоиспеченного таинственного владыки — пробраться на территорию Лиги и нанести ей мощный удар, который пошатнет ее мощь и влияние. Но все оказывается далеко не так просто, и со временем вам предстоит разрешить загадку, связанную с личностью командующего. А пока вы являетесь простым пилотом Космофлота по имени Mertens, не замешанным в интригах, а просто выполняющим свою работу. Чем закончится ваше приключение — неизвестно. Создатели игры предусмотрели шесть различных концовок, общую нелинейность, как и в предыдущей игре серии. Провал одной миссии еще не значит завершение всей игры. Но, конечно, есть и «ключевые» задания, в течение которых расслабляться нельзя. Сиквел предложит вашему вниманию более сорока миссий, разбитых на девятнадцать актов, так что летать вам не перелетать.

CW: Vengeance, как и должно быть, очень приятна графически — новой движок делает свое дело. Полеты в космосе не так унылы, как во многих других играх этого жанра: вы видете не только звезды и пустоту между ними, но и планеты, висящие там и сям, ближайшее солнце... Такое даже для PC — редкость, позаботились о нас. Неплохо выполнены космические корабли, некоторые — просто потрясающих вооображение размеров (как Разрушители в Star Wars). Кстати, отдельные небольшие истребители, пилотируемые вами, очень похожи на аналогичные в Babylon 5. Всего же количество кораблей, предложенных вам на выбор, ограничено пятью, что меньше, чем в первой **CW**. Зато кораблики можно теперь «кастомизировать», а это плюс. Средств уничтожения противников теперь 22 штуки, что-то предназначено для уничтожения энергетических щитов, что-то для добивания противника... Смерть последнего, к слову сказать, также неплохо выглядит: взрывы в игре трехмерны и красивы. Да, это не совсем Wing Commander Prophecy с графическим ускорителем, да, пламя от взрыва состоит







из многоугольничков, но, поверьте, впечатление от этого не сильно портится. А как красочно разлетаются в разные стороны клочки вражеского корабля! Потом эти ошметки еще и начинают дрейфовать в открытом космосе, а не исчезают в неизвестном направлении.

Управление в **CW: Vengeance**, как и все, выполнено на хорошем уровне, и орать на свой геймпад вы вряд ли будете. Включена поддержка аналогового контроллера, но будете ли вы его использовать — дело вкуса (если он у вас, конечно, есть), так как крестовина выполняет свои функции, на мой взгляд, четче. Ну а об «отдаче» даже и говорить не буду — тут и так все всем понятно.

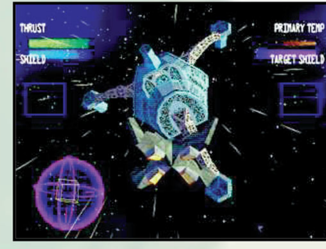
Основной плюс — разнообразие миссий. Где вы только не побываете: и в поясе астероидов, и у старушки-Земли, и у Черной Дыры. Но главное, различными будут и задания, далеко не всегда сводящиеся к «убей их всех». Как вам, например, добыча кристаллов все в том же поясе астероидов между Марсом и Юпитером? Добываются они из самих астероидов, которые предварительно придется ВАМ вскрыть с помощью сейсмического луча. Ну а потом в лучших традициях стратегии реального времени прилетит аналог харвестера и все добро покидает себе в трюм. И это одна из многих и многих миссий, кстати, одна из первых. Что свидетельствует о возможности побывать на интересных заданиях не проходя предварительно «испытательный срок» — скучные однообразные миссии без «изюминки».

Да, минусы у игры тоже есть, это бесспорно. Например, нет привычной всем любителям симуляторов рамки выделения противника и указателя, направляющего ваше ориентирование в его поисках. Поначалу даже не совсем понятно где свои, а где чужие. Оказывается, все надписано, но для того, чтобы разобраться, надо хоть немного знать сюжет. А большинство геймеров в последнее время настолько отупело от игры в Mortal Kombat и Tekken, что на сюжет им, вобщем-то, глубоко наплевать. Лишь бы расстрелять кого-нибудь. И как-то по барабану: Navy он, этот кто-то, или Tribe. Знать это надо хотя бы потому, что **CW** — все же симулятор, а не простая стрелялка.

CW: Vendetta действительно хорошая, очень удачная игра, лучшая для PlayStation в своем жанре: с этого поста она сместила своего прямого предка. Она может не нравиться, так как не все любят и уважают научную фантастику. Но любители какого-нибудь Babylon 5, имеющие дома PlayStation, просто обязаны ее преобрести или хотя бы взять поиграть. Это далеко не прорыв в жанре, поражающий нас своим новаторством. Вовсе нет, это просто чрезвычайно добротная игрушка, хотя и на любителя. Такие игры делают доброе имя разработчикам и платформам, на которых выходят.

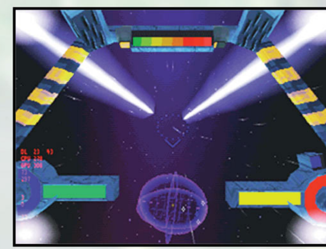
СИ

















ДОСТОИНСТВА
Отличная графика, разнообразные миссии, все выполнено на высочайшем уровне.

НЕДОСТАТКИ
Не все любят полеты в космосе.

РЕЗЮМЕ
Лучшая игра своего жанра для PlayStation.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РАЗРАБОТЧИК:	DMA Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОНЛАЙН:	www.dmadesign.co.uk
АЛЬТЕРНАТИВА:	Twisted Metal, Carmageddon

Body Harvest

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

За три года работы над этой игрой, DMA Design все же смогла превратить ее в нечто особенное. Но не поздно ли?

Три года назад **Body Harvest** непременно стал бы хитом, ему посвящали бы огромные хвалебные обзоры, сметали с полок магазинов, выпускали игрушки, занялись бы созданием продолжения и так далее. Настоящая беда этой игры в том, что она не сумела появиться вовремя, чуть после рождения Nintendo 64, — а это было вполне реально, особенно если учесть, что в списке «скоро» игра стоит со стародавнего 1996 года. Сейчас, к величайшему сожалению, интерес к приставке несколько поутих, и средних игр на этой платформе вполне хватает. Не будучи подкрепленной солидной рекламой, полузабытый проект **Body Harvest** непременно затеряется на бесконечных магазинных полках, смешавшись с десятками посредственных игр. Удивительнее всего то, что за исключением графики, **Body Harvest** способен порадовать игрока ничуть не меньше, чем, скажем, во времена молодости N64, ведь игры, подобной этой, просто не существует.

Придание новых черт известным жанрам, увлечение парадоксальными сюжетами и весьма своеобразное чувство юмора являются визитной карточкой английской команды DMA Design. **Body Harvest** — один из самых старых и самых любимых ее проектов. Первоначально игра представлялась всем довольно странным шутером со свободой передвижения и возможностью использования различных средств передвижения. Кто бы мог подумать, что идея DMA заключается вовсе не в этом. Под прикрытием действительно солидной части Action в игре «зарыт» интересный сюжет, который периодически требовательно всплывает на поверхность, заставляя игрока предпринимать действия, совершенно не свойственные канонам жанра — общаться с населением многочисленных деревень и городов, разыскивать необходимые предметы и даже участвовать в кое-каких интригах. Таким образом, DMA изобрела еще один очень интересный сплав Action и Adventure, действующий по совершенно иным принципам, нежели Resident Evil или Metal Gear Solid. В **Body Harvest** мы встречаем то, что называется единством противоположностей, и совершенно несхожие элементы двух разных жанров в этой игре действуют на благо общего дела, не давая вам устать от бесконечной стрельбы или долгих занудных разговоров.



По своей игровой сути **Body Harvest** близок Twisted Metal или любой другой стрелялке на автомобилях, однако, свобода действий и возможность общения в игровом мире помогают в создании совершенно новых ощущений. В **Body Harvest** мы противостоим злобным пришельцам, которые прилетели на нашу планету из далекой галактики, чтобы «собрать урожай». Дело в том, что земные обитатели весьма понравились инопланетянам на вкус, так что без супергероя-спасителя наша планета превратится в замечательную живую плантацию. Пришельцы довольно-таки неоригинальны в своем облике — хитиновые панцири, длинные щупальца, обтянутые мерзкой зеленоватой текстуркой, — тут воображение англичан довольно-таки примитивно. Способ их уничтожения также прост — можно бегать и стрелять или ездить и стрелять, что предпочтительнее. Забавнее всего то, что DMA настолько увлеклась созданием атмосферы игры, многочисленных обитателей гибнущего мира и выдумыванием хитроумных головоломок, что практически забыла о собственно «стрелятельной» части игры, которая по сегодняшним меркам выглядит достаточно тускло. Разбросанные по карте вечно в одних и тех же местах группы противника, довольно-таки скудный набор вооружений (доступный через сомнительные с точки зрения удобства меню) и абсолютное отсутствие различий между десятками средств передвижения, доступных в игре.





Основной мир **Body Harvest** огромен, хотя напрямую пересечь его практически невозможно — мешают благоразумно расставленные авторами препятствия: поднятый разводной мост, преграждающий вход в ущелье гигантский валун, горная цепь, закрытые решетки. Постепенно, по мере преодоления всех этих препятствий, из командного центра будут поступать все новые и новые приказания, которые дадут возможность продвинуться еще немного по сюжетной линии. В игре хорошо соблюдены масштабы, и пустынная холмистая местность с разбросанными по ней деревушками и пещерами выглядит вполне реалистично. Однако более всего поражают внутренности доступных вам домов и подземелий — здесь игра показывает свое истинное лицо, превращаясь фактически в классическую RPG, но только без характеристик. Высокая интерактивность интерьеров, способность персонажей вполне разумно отвечать на вопросы, сравнительно неплохой сценарий — все это сильно действует, особенно после утомительного сражения с кучами инопланетян. Головоломки несложны, и, главное, построены на реальных задачах — достать динамит, чтобы взорвать тот самый валун, найти механика, чтобы он опустил тот самый мост, и так далее. Построение уровней таково, что вам ни за что не дадут заблудиться, при этом никаких «несправедливых» ограничений свободы не существует.

Body Harvest не оправдывает возложенных ожиданий лишь на графическом фронте. Ничтожное количество полигонов, очень бедная текстурная палитра, безумное однообразие территории — все эти бесконечные желто-коричневые поля способны свести с ума в предельно короткие сроки. Все действительно очень простенько, и при этом умудряется не показывать высоких скоростных результатов — случается, что игра и подтормаживает, если на экране одновременно слишком много объектов. **Body Harvest** так и остался игрой первого поколения, несмотря на свою многолетнюю задержку. Для игры такого жанра это, конечно, серьезный недостаток. Однако если вы ищете в играх правильно оформленный сюжет и максимальную необычность и готовы ради этого довольствоваться графикой уровня PlayStation (а, судя по последним творениям на PS, даже хуже), то **Body Harvest** непременно понравится. **СИ**

ДОСТОИНСТВА

Оригинальная концепция, почти полная свобода действий, интересное жанровое решение.

НЕДОСТАТКИ

Устаревшая графика, несколько ослабленные и посему малоинтересные элементы Action.

РЕЗЮМЕ

Игра явно не для всех. Ее оценят лишь почитатели непременно оригинальных и необычных проектов. Остальным же лучше обратиться к альтернативным вариантам (см. ниже).

6.0

0.5	VIDEO
0.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	гонка
ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РАЗРАБОТЧИК:	Psygnosis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-4
ОНЛАЙН:	www.midway.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	F-Zero X, Extreme G

Wipeout 64

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Psygnosis, сделавшая себе имя на проектах, в которых стиль преобладал над содержанием, в Wipeout 64 не изменила своим традициям

Оригинальный **Wipeout**, выпущенный в первый год жизни тогда еще молодой и только лишь перспективной игровой системы PlayStation, для многих, в том числе и для меня, был той игрой, которая заставила действительно обратить внимание на продукцию небольшой английской компании Psygnosis. В то время, если кто еще помнит, для этой легендарной теперь приставки кроме Tekken'а да Ridge Racer'а, в общем-то, ничего путного выпущено еще не было, и на этом фоне безумно стильный и сверхскоростной **Wipeout** показался многим настоящим глотком свежего воздуха и первым знаком того, что можно будет ждать в будущем от этой консоли. Графика в игре была просто потрясающей, управление практически идеальным, а дизайн по-настоящему передовым. Одним словом, данный проект моментально превратился в хит первой величины, а его продолжение, которое годом позже поступило в продажу под именем **Wipeout XL**, вообще моментально было зачислено критиками в разряд классики (с чем я полностью согласен). В нем Psygnosis уже удалось довести практически до совершенства и сам игровой процесс, и действительно поставить свой проект в один ряд с породившим его шедевром начала 90-х, такой же футуристической гонкой F-Zero от Nintendo. И вот теперь, практически одновременно, на одну и ту же платформу вышли как долгожданное продолжение вышеупомянутого F-Zero, так и новая версия **Wipeout**, получившая незатейливое название **Wipeout 64.** Так кто же из них теперь выйдет победителем?

Боюсь вас разочаровать, но, скорее всего, ответа на этот вопрос вам придется ждать до следующих выпусков нашего журнала, когда мы постараемся разобрать по косточкам довольно неоднозначный F-Zero X. Однако уже сегодня можно будет с уверенностью сказать, что чаша весов пока медленно, но верно склоняется в пользу **Wipeout 64.** И вот почему.

Начнем с того, что Psygnosis, сделавшая себе имя на проектах, в которых стиль преобладал над содержанием, в **Wipeout 64** не изменила своим традициям. В то время, когда конкуренты заботились либо о скорости вывода графики, либо о чем-нибудь еще, английские разработчики в первую очередь постарались сделать действительно стильную и модную молодежную игру. Для достижения этих целей он вновь собрал воедино дизайнерские решения от Designers Republic, музыку от прогрессивных команд типа Chemical Brothers, зарекомендовавший себя игровой процесс **Wipeout XL** и отличную графику на уровне лучших проектов от самой Nintendo. Ну, с графикой я, конечно, немного приврал: от идеала ее отделяет порой просто непростительный pop-up и clipping (это когда либо что-то выпадает вблизи, либо что-то слишком поздно строится вдали), да и полигонов в этой игре было использовано заметно меньше, чем в версии XL для PS. Но, в любом случае, точно такие же проблемы мы можем наблюдать и в F-Zero X, так что фраза «на уровне» в данном контексте имеет полное право на существование. В остальном же **Wipeout 64** можно по праву назвать одной из самых достойных гонок как на N64, так и вообще на любой приставке.



Однако лучшей ее назвать я все-таки не решусь, и вот почему. Начнем с того, что успех предыдущей игры из этой серии во многом основывался на великолепно продуманном и разнообразном дизайне ее трасс. Однако именно в этом вопросе у **Wipeout 64** наблюдаются явные сбои. То ли картридж тому виной, то ли у дизайнеров кончилась фантазия, однако трассы этой игры вряд ли можно назвать такими же продуманными и, самое главное, такими же разнообразными, как в предыдущей версии игры. Безусловно, и среди них имеется пара настоящих шедевров, которым позавидует любой владелец PlayStation. Но в общем **W64** несколько уступает в этом вопросе своей предшественнице. И, наконец, назвать **Wipeout 64** чем-либо кроме доработки идей XL у меня просто язык не поворачивается, так что ни о какой особой оригинальности в этой версии игры говорить не приходится. Соответственно, имея в коллекции тот же XL, покупать вновь практически ту же самую игру вам вряд ли будет иметь какой-либо смысл.



Но вот для тех из вас, кто до сих пор не успел познакомиться с этой замечательной серией, я от всей души советую повнимательней посмотреть на **Wipeout 64.** В ней вы найдете действительно затягивающий и отлично продуманный игровой процесс, отличное управление, и, самое главное, чувство стиля, которое у многих разработчиков, к сожалению, отсутствует. Одним словом, вы не пожалеете. В общем, рекомендуем. **СИ**

ДОСТОИНСТВА

Высочайшая скорость, стильный дизайн, отличная музыка и звуковые эффекты, практически безупречное управление и более чем достойная графика.

НЕДОСТАТКИ

Однообразное построение трасс, отсутствие какого-то бы ни было рывка в области игрового процесса по сравнению с Wipeout XL.

РЕЗЮМЕ

Высококлассная футуристическая гонка, которая и на этой платформе сумела стать лучшей в своем поджанре.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	платформенная бродилка
ИЗДАТЕЛЬ:	Sony
РАЗРАБОТЧИК:	Universal/Naughty Dog
ОНЛАЙН:	www.playstation-europe.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Spyro the Dragon, Crash 2

Crash Bandicoot: Warped

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

По всей видимости, последний семейства на PlayStation, третий Crash так и не смог найти своей изюминки, оставшись веселым, но, увы, безликим символом эпохи PS.

На данный момент величайшее творение американской команды разработчиков Naughty Dog, любимец всех детей веселый и симпатичный **Crash Bandicoot**, по умолчанию занял вакантное место талисмана игровой приставки PlayStation. И нет ничего странного в том, что игра с его участием уже в третий раз осчастливливает нас своим появлением на данной платформе, так до сих пор и обделенной полноценным ГЕРОЕМ видеоигр. Также, в очередной раз, уже задолго до выхода в свет этой игры, мы все прекрасно знали, что от нее можно будет ждать. Так что этот обзор легко считать простой формальностью, тем более что большинство потенциальных покупателей этой игры обычно журналов не читает и не особо обращает внимания на то, что происходит за пределами мира игр для PlayStation. Этот покупатель довольно консервативен и не приемлет особо крупных перемен в своих привычках. И этот покупатель, в основном, относится к видеоиграм только как к какому-то хобби, на которое не стоит особо тратить свое драгоценное время. Для него видеоигры это просто еще одна форма развлечения после «трудного рабочего дня», и от них он ждет лишь только удобства в эксплуатации, добротности и доступности, а не каких-то там изысков или ненужного полета фантазии. Одним словом, в играх он ценит лишь функциональность Биг-Мака, которой в **Crash Bandicoot: Warped** хоть отбавляй. Так что если вы относите себя именно к этой категории людей, то можете смело бежать на рынок или в магазин и получить себе очередную порцию подобной продукции.

ДОСТОИНСТВА
С технической стороны к игре никаких претензий нет вообще.

НЕДОСТАТКИ
Механизированный и монотонный игровой процесс, практически полное отсутствие какой-либо оригинальности и полета фантазии.

РЕЗЮМЕ
Высококачественная работа ремесленников от видеоигр, способная удовлетворить все ваши потребности. Иными словами, классная игра для всей семьи.

7.5

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS









А то, что это игра великолепно подходит под это определение, сомнений нет. Ее техническая сторона настолько проста и при этом идеальна, что можно только порадоваться за ее способных разработчиков. Для того чтобы сделать свое произведение самым-самым красивым, они в очередной раз решили использовать в своей игре псевдотрехмерные миры, которые, не особо мучая PlayStation, предстают перед нами на экранах телевизоров во всей своей красе. Причем **Crash Bandicoot: Warped** кажется настолько красивым и совершенным, что после знакомства с ним даже потрясающий Metal Gear Solid вам покажется тусклым и устаревшим. Но не особо радуйтесь, это всего лишь обман зрения. Тем не менее, этот обман непосвященный человек никогда не заметит. Взяв же в руки джойстик, вы в очередной раз сможете насладиться практически безупречным управлением, когда каждая ваша команда с джойстика будет буквально моментально выполняться героями игры. Так же на протяжении всей игры у вас не возникнет никаких проблем с камерой (так как таковой в игре фактически нет), и все прыжки вы сможете выполнять буквально с математической точностью. Иными словами, основы любой платформенной бродилки, а именно безупречная графика и управление, в этом продукте представлены в наилучшем виде. Перейдя же непосредственно к самой игре, вы сразу заметите ее безупречное построение с выверенной до мелочей расстановкой на уровнях врагов и препятствий, невысоким уровнем сложности и довольно разнообразными по своему виду мирами. Кроме всего прочего, в третью часть этой серии Naughty Dog смогла даже включить и несколько нестандартных для этой игры полностью трехмерных мини-уровней, которые, правда, по своей сути довольно скучны и бессмысленны. Безусловно, в **Crash Bandicoot: Warped** вы не найдете и десятой доли глубины того же Марио (даже не 64, а обычного, двухмерного) или гениального дизайна того же Соника (даже не Adventure, а того, что на Megadrive). Но в контексте данной игры, это, в общем-то, и не требуется. Также в этом продукте не надейтесь найти хоть какого-нибудь намека на оригинальность — все, что в ней было сделано, является точной копией других игр пятилетней давности, только в новой упаковке.







Но, не смотря ни на что, такие игры все равно имеют право на существование. Пусть они до мозга костей искусственны и вторичны, и пусть, кроме технической стороны, в этих произведениях ничего, по сути говоря, и нет, играть в них все равно интересно и весело. Как уже было сказано выше, в них вас ничто не будет раздражать или мешать, и с ними вы сможете действительно отдохнуть от всех своих проблем. Как это ни печально, но такие вот беззубые игры и являются сегодня, наверное, самыми функциональными и поэтому нужными. Посему нам остается лишь поздравить Sony и Naughty Dog с очередным хитом, который, пусть в целом и вызывает у нас неподдельное отвращение, в частностях просто ускользает от обоснованной критики.

СИ

Коды для «ВЗЛОМЩИКА КОДОВ»™ «CRASH BANDICOOT: WARPED»

«99 Lives»
(99 жизней)
D005BEEC F64C
800B5D4C 6300
D005BEEC F64C
80068F58 6300

«Enable all powers»
(Доступна вся энергия)
80069178 003F

«Have all gems»
(Получить все камни)
80068FB0 FFFF
80068FB2 FFFF
80068FB4 FFFF
80068FB6 FF00

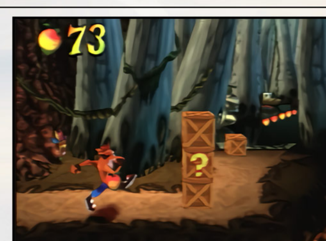
«Have all sapphires»
(Получить все сапфиры)
800691B4 FFFF
800691B6 FFFF
800691B8 FFFF

«Have all crystals»
(Получить все кристаллы)
8006912C FFFF
8006912E FFFF
80069130 FFFF













ВЗЛОМЩИК КОДОВ™

Совместим со всеми моделями PlayStation™



ДЛЯ МУЖЧИН И ЖЕНЩИН

БЕСКОНЕЧНАЯ ЖИЗНЬ

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ УДОВОЛЬСТВИЯ



Взломщик кодов™ и Симба'с™ являются зарегистрированными товарными знаками ООО Симба'с

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ, часть 2

МИССИЯ 11

Серфов: ***35***
Рабочих: ***6-8***
Продолжительность: ***5,5 часов***

«I'll get revenge, sweet revenge» (c) Rage — примерно так можно охарактеризовать цель этой миссии. Сердцем вашей будущей военной империи станет полуразрушенная (и это еще очень мягко сказано) деревня, которую вы защищали на предыдущем этапе. Склад, горящая мельница, угольная шахта, несколько серфов и строитель — вот почти весь перечень имеющихся в вашем распоряжении средств и людей. Однако не все так плохо — обратите внимание на налаженную сеть коммуникаций или, проще говоря, дорог. Согласен, узенькая тропка шириной в одну клеточку — не самый лучший вариант, но кто вам мешает строить здания так, чтобы впоследствии эти дороги можно было расширить? Возьмите данный совет на вооружение и начинайте реконструкцию.

Первым делом возведите школу. Обратите внимание на то, как долго будет ее строить ваш единственный рабочий. Если перспектива подобного долгостроя вас не особенно воодушевляет, после окончания работ «наклепайте» еще пяток рабочих и нескольких серфов. Затем озаботьтесь харчевней.

Теперь внимание. До первой атаки осталось немногим больше часа (она произойдет примерно на **80** минуте от начала миссии, а еще через **20** минут последует вторая). Вы располагаете некоторыми силами, но их будет явно недостаточно для отражения удара. Особое внимание следует обратить на пехоту, которая будет прикрывать «артиллерию». В идеале потребуется приблизительно **10** пикейщиков или пятнадцать-двадцать копейщиков, плюс шесть-восемь пехотинцев. Этими силами можно сдержать два натиска.

Имеет смысл в течение часа ставить на ноги именно военный комплекс. Съестными запасами занимайтесь минимально; периодически стройте рекрутов.

Обратите внимание на каменные груды ❻ к югу от вашего поселения. Я советую выслать к этим горам отряд арбалетчиков, которые резко повысят противнику число несчастных случаев на производстве по добыче камней. Можно этого и не делать, тогда часика через три-четыре появятся первые проходы в скалах, и до поселения врага будет рукой подать. Впрочем, неприятелю тоже будет недалече идти до вашей базы. Преимущества первого варианта очевидны — ситуация полностью под контролем, и время начала атаки зависит только от вас.

В уцелевшие сооружения направьте соответствующих специалистов; возведите каменоломню, угольную шахту ❶. Постройте казармы и подготовьте армию к отражению ударов, направление которых отмечено стрелками.

После окончания заварушки (т.е. после отражения двух атак) у вас появится время на достройку поселения, пополнение запасов еды на складе. Все сооружения, относящиеся к комплексу пищевой промышленности, я поместил на западе. Цифры следующие: **8** ферм, **2** мясных цеха, **2** мельницы, **2** пекарни. Есть резон построить дополнительный склад на востоке базы, недалеко от шахт по добыче угля, металла и золота.

Готовьте армию, в состав которой должны входить **20** арбалетчиков, **10** пикейщиков, **12** мечников. Последних желательно разделить на два отряда. Пришло время для сладкой мести!

Отправляйте силы обходным путем к юго-западному поселению противника ❼. Своих арбалетчиков поделите на три-четыре группы и, расположив их на полуостровах ❸, прикройте мечниками. Провоцируйте врага и немедленно отступайте. Старайтесь «провести» войска противника максимально на восток (под перманентным обстрелом арбалетчиков), а затем ударить с тыла мечниками. После тотального разгрома армии неприятельское поселение берется в два счета. На счет «раз» уничтожаются сторожевые башни, на «два» — выносятся казармы/склад/школа. Полдела сделано.

Теперь приступаем ко второй половине страшной мести — уничтожению северо-восточной обители противника. Эта задача чуть посложнее первой, так как в районе ❹-❺ сосредоточены немалые силы, а оборона эшелонирована. Для операции потребуется **30** арбалетчиков, четыре-пять отрядов пехоты (по **6-8** человек), десяток конников. Всю эту ораву аккуратно расположите в лесочках вокруг локации ❷, с тем прицелом, чтобы выманить врага к точке ❷ и взять его силы в кольцо. Все это просто на бумаге, на практике же придется немного поэкспериментировать, в частности, попробовать разные варианты расположения войск.

Первый оплот ❹ взят. Дело за малым — преодолеть второй эшелон обороны ❺. Если у вас осталось не менее половины войска, то можно действовать относительно грубо, применяя стандартную схему прикрытия лучников пехотой. В противном случае рекомендую (переиграть предыдущее сражение ;-)) применить тактику выманивания и окружения в районе ❷.

Победа? Будем считать, что отомстили. Причем, хорошо отомстили — за каждое уничтоженное сооружение мы разнесли в щепки как минимум три. Хорошая работа!



МИССИЯ 12

Серфов: ***50***
Рабочих: ***8***
Продолжительность: ***6 часов***

Хорошее начало, но, согласитесь, чего-то явно не хватает... Конечно, железа! На самом же деле запасы железной руды очень велики (1), но до них еще необходимо добраться, а, добравшись — отхватить.

Двигайте войска на север к точке ❷. Расположите впереди пехотинцев, за ними поставьте лучников, а по флангами расставьте кавалерию. Теперь «отделите» одного лучника, который и сыграет ключевую роль в предстоящем сражении.

Приступим. Аккуратно подведите лучника-провокатора и поставьте его ровно под войсками противника ❸ на расстоянии примерно одного экрана — точка ❹. Достаточно одного выстрела, и копейщики двинутся на вашего воина. Немедленно отступайте к основным силам, затем разносите врага в пух и прах, стараясь не вводить в бой конницу (в крайнем случае, пускайте в атаку рыцарей ближе к финалу сражения).

Повторите провокационный маневр еще два раза. Враг пустит вдогонку уже не копейщиков, а обычных пехотинцев, которых можно без опаски бить кавалерией. Теперь у противника осталась лишь «артиллерия».

И вновь провоцируйте врага, но теперь с еще большей осторожностью. Когда вражеские лучники двинутся на вас, то отдайте приказ своему воину отступать как можно глубже — чуть ли не на расстояние одного экрана от ваших основных сил. Ваша пехота и кавалерия порубят в капусту лучников противника, в то время как последние будут тупо пытаться подойти на расстояние выстрела к воину-провокатору. И так далее, пока не будет уничтожена основная армия противника. Произойдет сие событие примерно на двадцать второй минуте от начала миссии. Казалось бы, можно брать город — но тут, как назло, солдаты застучат ложками по мискам, требуя выдать паек. Накормите воинов и посылайте их вновь в «горячую точку». Аккуратно добейте остатки армии и займитесь уничтожением сторожевых вышек (**3** штуки), не забывая прикрывать лучников от одиночных воинов противника. Выносите школу (на западе), казармы и склад, после чего направляйте войска к мосту ❺ — это теперь единственное место, откуда может напасть враг.

Заметьте, вы можете организовать второе поселение на месте разгромленной северной базы противника. Тем не менее, не советую так поступать — сей ход не решает проблему добычи металла. Вместо этого лучше развивайте свое поселение в северном направлении.

При строительстве базы акцентируйте свое внимание на развитии пищевой промышленности. Армия у вас сравнительно немаленькая, и ест она — дай Боже. В течение часа-полутора необходимо полностью решить все проблемы, связанные с продовольственными запасами.

Поставьте пару-тройку защитных башен у моста. Пригодятся.

Потихоньку протягивайте тракт к месторождениям железной руды. На строительство дорог у вас уйдет уйма камней, поэтому рекомендую соорудить не менее трех каменоломен. И вообще, масштабы этой миссии велики — как минимум, потребуется два склада, две харчевни (обратите внимание на количество серфов, указанное в начале раздела).

Только цифры и факты: **12** ферм, **4** свинофермы, **5** мясных цехов, **6** виноделен, **4** мельницы, **4** пекарни, **3** каменоломни, **8** угольных шахт, **4** золотодобывающие шахты, **3** шахты по добыче железа, **2** харчевни, **2** склада. Мания гигантизма? Отнюдь — все направлено на содержание многочисленной армии (**120-140** солдат). Восточный берег представляет собой великолепно защищенную цитадель, и чтобы ее взять, потребуется уйма ресурсов и времени.

Атака противника начнется примерно через **2** часа **55** минут после начала миссии. Если ваши войска расставлены тактически грамотно, то отбиться от нашествия не составит труда. Скорее всего, враг пустится в бегство, потеряв большую часть сил.

Готовьте войска: **30-40** арбалетчиков; **20** пикейщиков, **40** мечников, **30** рыцарей. Не группируйте войска в одну большую толпу — лучше сформируйте отряды по **6-10** солдат. Не забывайте и про ветеранов — они тоже пригодятся.

Схема боевых действий определена однозначно и делится на три этапа: захват боевого лагеря ❻, разгром комплекса защитных башен ❼ и уничтожение поселения. Поехали по порядку.

Начните со взятия моста ❺ — с этой операцией легко справятся ветераны. Расположите основные силы в районе ❾ и аккуратно вытягивайте подразделения противника (с помощью арбалетчика-провокатора). Сразу замечу, что эта процедура отнимет довольно много времени, так как в лагере находится не менее сотни (приблизительная оценка) воинов. Особенно осторожно «заигрывайте» с лучниками врага. Уничтожив армию, можно заняться и оборонительными сооружениями.



Приступим ко второму этапу. Расставьте лучников на позициях (❿ и ⓫) — тогда зона ⓬ будет очень хорошо простреливаться. Пехоту и кавалерию расставьте в зоне ⓭. Одним арбалетчиком атакуйте башни и сразу — ходу назад через побережье ⓬. Отбившись от нахлынувшей толпы противника, вновь совершите вылазку к сторожевым башням. И так до бесконечности...

Третий этап должен начаться с пополнения личного состава. Сильно усердствовать не нужно — для окончательной победы потребуется не более трети первоначальных сил. Войск у противника к данному моменту должно остаться немного; основные потери вы понесете, скорее всего, от сторожевых вышек. Единственная сложность третьего этапа заключается в своевременном прикрытии арбалетчиков, когда последние атакуют сторожевые вышки.



МИССИЯ 13

Серфов: ***0***
Рабочих: ***0***
Продолжительность: ***7 минут***

На удивление простой этап — мне удалось победить всего со второй попытки.

В самом начале отведите войска чуть назад, буквально на одну-две клетки. Не переживайте, что враг подтягивает все новые и новые силы — придет время, и ваши бойцы с ними разберутся. А пока...

Пока проведите один хитрый маневр. Возьмите небольшой отряд мечников и проведите его по направлению стрелок. Вы должны оказаться прямо за спинами отряда арбалетчиков ❷. Если вы действовали аккуратно, то противник не должен был вас заметить. Теперь нападайте в режиме блицатаки. Удивительно, но факт — рядом стоящие мечники не двинутся с места, безразлично повернувшись спиной к своим братьям по оружию. Не трогайте их до поры, а просто остановитесь рядом.

Теперь южный фланг противника для вас совершенно безопасен. Увы, провернуть схожий маневр с северным не получится в силу особенностей местности. Поэтому просто подтяните войска ближе к югу, к локации ❶, так, чтобы арбалетчики ❸ не могли вас достать. Для того чтобы противник начал атаку, достаточно напасть на «безучастных» мечников.

Первоначально задействуйте только пехоту, кавалерию приберегите и держите в глубоком тылу. Не давайте своим войскам выйти слишком далеко вперед — иначе они попадут под обстрел «артиллерии». Когда все пикейщики и копейщики врага будут уничтожены, вводите в бой конницу. Следите за тем, чтобы враг не добрался до ваших арбалетчиков.

Минуты через три-четыре все будет кончено. В живых останется только «артиллерия» врага ❸, которую просто элементарно можно разбить конницей.

Поздравляю с победой!

МИССИЯ 14

Серфов: ***40***
Рабочих: ***6***
Продолжительность: ***5,5 часов***

К югу от вашего одинокого склада находится деревня союзников ❶. В течение часа они будут копить силы для нанесения удара по посту противника ❷. Забегая вперед, скажу, что атака эта будет неудачной...

Итак, первый час развивайтесь в темпе вальса (т.е. торопитесь не спеша). Пробегитесь скаутами по всем окрестным территориям, дабы иметь представление о расположении природных богатств; прикиньте план вашего будущего поселения.

Обратите внимание на скудные запасы вашего склада — имеет смысл поскорее наладить производство. Сразу постройте две каменоломни, избушку лесника и лесопилку; параллельно возводите фермы и добывайте уголь — **4-5** шахт на месторождении ❹.

Союзники тем временем будут копить силы на плацдарме ❸. Держите там же своих скаутов. Через час после начала этапа вся ватага ринется на укрепления ❷ и, естественно, будет разбита превосходящими по численности войсками противника. Лучше даже не вмешивайтесь — только напрасно потеряете своих скаутов.

Далее начнется цирк. «Зеленые» (противник), немного подумав, направятся к базе союзников. Там они уничтожат одно здание (избушку лесника) и... уберутся восвояси. В это время союзники будут клепать по одному воину и посылать их в атаку. Любопытно, что одному особо удачливому союзному копейщику удалось завалить целый от-

ряд арбалетчиков противника. Но это единичный случай. В основном несчастные солдатики будут гибнуть под камнями, брошенными из сторожевых башен. Через некоторое время противники вновь совершат вылазку и вновь снесут лишь одно здание. И вновь отступят (возможно, схема каждый раз немного варьируется, но суть от этого не меняется). Ну, разве не цирк? Лишь на третий раз враг вдруг увидит, что в деревеньке не один дом и начнет более целенаправленно уничтожать поселение. Увы, вы вряд ли сможете помочь несчастным. Лучше позаботьтесь о себе.

Возведите в южной и юго-восточной части поселения с десяток защитных башен. Постройте небольшую армию (например, два десятка копейщиков) для сдерживания натиска. Кавалерией (если она еще у вас жива) очень удобно проводить вылазки по душу арбалетчиков врага. Мне удалось перебить всю артиллерию без каких-либо потерь с моей стороны.

Остальное время готовьте армию. Враг периодически будет «интересоваться» вашей базой, поэтому всегда держите наготове защитный гарнизон. Не имеет смысла вкладывать в него много сил и ресурсов, вполне достаточно «деревянных» воинов (лучники, копейщики и т.п.), так как основную грязную работу возьмут на себя сторожевые вышки. К слову, не забывайте о том, что запас камней на этих самых сторожевых вышках имеет тенденцию очень быстро заканчиваться. Посему крайне желательно проложить к башням широкие дороги из тыла, чтобы серфы не разгуливали по полю брани с тяжелой ношей, а целенаправленно бежали к «средневековым ДОТам».



Миссия №14

Готовьте «металлических» воинов для разгрома противника (залежи металла в горах ❾); потребуется не менее **70-80** солдат. Обратите внимание на естественный мост ❺, который дает возможность напасть на поселение ❻, минуя защитный комплекс ❼. Но пока займемся постом ❷ и завершим дело, начатое союзниками.

Расположите свои войска за мостом на плацдарме ❸. Теперь начинайте потихоньку выманивать противника. Сделать это очень просто — воины врага настроены весьма агрессивно и при первом же удобном случае ринутся в бой. Ничего сложного в этом сражении нет, подобная тактика применялась не раз. Можно, разве что, попытаться подвести воинов врага поближе к своей деревне, чтобы они попали под обстрел башен... Но этот способ уже на любителя. Далее разносите башни ❷, добивайте остатки армии (не такие уж малочисленные), переходите в наступление и громите все постройки в районе ❽.

Доукомплектовывайте личный состав и отправляйтесь в северо-западную часть карты. Аккуратно переправляйте войска и постройте их в зоне ❿. Не торопите события - противник находится близко, а вам требуется время для укрепления на позиции. При построении обратите внимание на фланги, в состав которых должна входить чуть ли не половина ваших солдат. Не думайте, что вы застанете противника врасплох — он готов к отражению удара с этой стороны. Бой будет довольно сложным и растянутым по времени, единственный совет - вовремя вводите в бой резервные (в данном случае фланговые) войска и не углубляйтесь в тыл противника.



Миссия №15

МИССИЯ 15

Серфов: ***70***
Рабочих: ***12***
Продолжительность: ***7 часов***

Для начала вы располагаете неплохими ресурсами — двенадцать серфов, семь рабочих, солидная армия. Но развивать поселение придется с нуля, точнее с одного-единственного склада. Как обычно, стройтесь на широкую ногу (соорудите сразу две каменоломни, прокладывайте просторные дороги, заранее прикиньте общий план всей базы).

Внимательно посмотрите на карту, а точнее — на место, отмеченное маркерами ❶ и ❷. Это совершенно уникальная зона, так как, во-первых, здесь располагается возвышенность, удобно огороженная непроходимыми скалами ❶, а, во-вторых, есть залежи железной руды ❷. Разумеется, нельзя упустить шанс попортить кровушки противнику, используя уникальное географическое преимущество.

Высылайте в точку ❶ всю свою «артиллерию», предварительно выбрав одного арбалетчика для будущих провокационных действий. Пехоту и конницу расположите на флангах ❸ и ❹. Теперь можно подразнить отряды врага ❺, охраняющие северное поселение ❻, имеющее, кстати, огромное значение для вас — в его окрестностях расположены основные запасы железа. Прежде чем начинать операцию, накормите до отвала всех солдат.

Сделав три-четыре «рейда», можно переходить в открытое наступление - добейте армию противника и уничтожьте сторожевые вышки, что стоят по обеим сторонам казарм. В перспективе вы обживетесь на новом месте, ведь именно здесь вам предстоит создать полноценный военный комплекс. Но пока основной остается южная база, которая потом расползется по всему западному побережью. Впечатляют масштабы?

Постепенно развивайтесь и двигайтесь в северном направлении. Стройте тракт, который соединил бы два поселения. Впрочем, можно обойтись и без подобного «воссоединения», при условии, что вы сумеете четко и грамотно использовать все ресурсы железной руды из месторождения ❷.

Только цифры: **20** ферм, **8** свиноферм, **8** мясных цехов, **16** виноделен, **2** оружейных кузницы, **2** кузницы по доспехам, **6** каменоломен, **2** избушки лесника, **2** лесопилки.

Боевой поход начните с атаки базы ❼, предварительно взяв штурмом укрепления ❽. Ничего нового по поводу этой части сказать не могу - старые приемы выманивания по-прежнему четко работают.

Сложности начинаются с момента штурма форта ❾. Вы помните «уникальное» место ❶? Теперь вы оцените на своей шкуре все тяготы, которые испытывал противник. Аккуратно обстреливайте башни «артиллерией», отступайте, пускайте в ход пехоту и кавалерию, затем вновь атакуйте башни... Удовольствие растянется не менее чем на **30-40** минут (с учетом перезагрузок).

Форт ❾ будет взят, скорее всего, ценой больших потерь. От моих **130** воинов в лучшем случае осталось не более трети. А основная деревня противника ❿ буквально нашпигована войсками. Голыми руками ее не возьмешь, поэтому придется зализывать раны и вновь собираться в поход. Правда, на сей раз будет вполне достаточно **60-70** воинов. Опять долгий и муторный бой. Как, впрочем, и вся эта миссия.



Миссия №16

МИССИЯ 16

Серфов: ***45***
Рабочих: ***8***
Продолжительность: ***6 часов***

Основная достопримечательность данного этапа — огромный угольный бассейн ❶ в центре карты. Но за него еще предстоит сразиться.

Не церемоньтесь и не ждите, пока враг сам заявится к вам. Отдайте основные приказания вашим верноподданным (построить пару каменоломен) и отправляйтесь на север по направлению стрелки к точке ❶. Здесь уничтожьте отряд арбалетчиков и мечников, стараясь не попадать под камни, летящие из сторожевых башен. Потери с вашей стороны должны быть минимальными — не более пары кавалеристов. Теперь прикажите арбалетчикам атаковать башню. Дайте им команду «hold», когда из тыла начнут подтягиваться арбалетчики противника. Ваша «артиллерия» без труда их уничтожит. Разносите башни, неспешно двигаясь с востока на запад. Не проглядите отряд мечников в районе ❷ и внимательно следите за появлением одиночных солдат противника.

Основное сражение должно закончиться аккурат к тому моменту, когда проголодаются ваши арбалетчики. Уничтожьте пехотой и кавалерией всех серфов, а также харчевню и с чистой совестью возвращайтесь к своему поселению.

Не слишком обольщайтесь по поводу первых побед. Во-первых, вы уничтожили лишь западную часть второстепенной базы противника ❸, которая выполняет функции буфера для основного поселения ❹.

Накормите армию и вновь собирайтесь в поход. Основная задача - окончательно выбить противника из зоны ❸ для того, чтобы в дальнейшем вести в ней добычу каменного угля. Направляйте войска к точке ❺. Как и при первой атаке, аккуратно выманивайте отряды противника и наваливайтесь на них всеми силами. Разрушьте сторожевые башни и ключевые сооружения. Если вы не успели в первый раз уничтожить все постройки в районе ❶-❷, то вернитесь и завершите начатое.

Все, теперь можно спокойно вздохнуть и начать строительство базы. Как можно быстрее двигайтесь на север, к углю. О других полезных ископаемых можно не беспокоиться - все они находятся рядом и залегают в избытке.

Только цифры: **12** ферм, **6** свиноферм, **5** мясных цехов, **10** виноделен, по одной кузнице, **4** мельницы, **4** пекарни, **2** склада, **2** таверны.

Стройте армию. Для нанесения решающего удара потребуется около сотни воинов. Конкретный состав, я уверен, вы определите самостоятельно.

Несколько слов о ходе предстоящего сражения. Нападать через ущелье ❻ просто самоубийственно. В этой точке противник сконцентрировал основные силы и основательно укрепился. Мы же, разумеется, пойдем другим путем, обходным. Как все нормальные герои ;-).

Есть два альтернативных направления — восточное и западное. Какое из них более предпочтительно? Я, чтобы не ломать голову, решил ударить с обоих направлений и, в итоге, довольно быстро справился со всей армией противника. Разумеется, одновременно вести боевые действия просто невозможно, а вот чередовать удары — не такая уж сложная задача.

Западный фланг ❼ используется как отвлекающий, на нем нужно сосредоточить основные силы. Необходимо увести как можно дальше войска противника от его укреплений и дать затяжной бой. Тем временем, с востока блиц-группа элитных бойцов будет крушить оставленную без защиты деревню. На деле все окажется не так красиво и четко, но общая идея, в той или иной степени, будет реализована.

МИССИЯ 17

Серфов: ***0***
Рабочих: ***0***
Продолжительность: ***12 минут***

Любопытная миссия, найти решение к которой мне удалось лишь после целого ряда неудач (конкретно, с четвертой попытки).

Взгляните на карту. Как видите, вся местность испещрена ходами и узкими коридорами. Именно эти географические нюансы и дают возможность победить в данном сражении.

Приступим. Дождитесь, пока противник остановит войска. Теперь можно очень аккуратно забрасывать свои отряды в тыл врага. Мечников ведите в точку ❶, а копейщиков — в точку ❸, согласно стрелкам. В итоге ваши солдаты окажутся за спинами неприятельских воинов. Обратите внимание, мечники в атаке сильнее пикейщиков, а последние имеют бонус против кавалерии. Именно поэтому имеет смысл отправить мечников в точку ❶, где арбалетчиков прикрывают пикейщики, а пикейщиков — в точку ❸, где роль прикрытия играет конница. Но на этом приготовления не окончены.

Конницу и два отряда арбалетчиков необходимо аккуратно подвести к позиции ❷. Пока там прочно обосновались лучники противника, но, поверьте, это не надолго. Вот теперь можно трубить боевой клич, предварительно сохранив игру.

Самое сложное — это вовремя направить в атаку всех воинов и потом синхронизировать их действия. Основная задача — нейтрализовать «артиллерию» противника, а свою вывести на позицию ❷, где она будет практически недосягаема для пехоты и конницы врага. После того, как вы разделаетесь с основными силами врага, добейте небольшой отряд, который спрятался на северо-западе карты.

Вот, собственно, и все хитрости, остальное — дело отточенной до совершенства техники! Я закончил этап с соотношением **41/129**.



Миссия №17



МИССИЯ 18

Серфов: ***80***
Рабочих: ***12***
Продолжительность: ***7,5 часов***

«Долго, нудно и утомительно» — три слова, которые четко характеризуют предстоящий этап. Некоторая динамика будет лишь в самом начале шоу, середина ознаменуется тотальной хозяйственной деятельностью, а финал станет неравной и напряженной битвой. Противник располагает ОГРОМНОЙ армией, неисчерпаемыми ресурсами и отличной системой обороны. На его стороне и географические особенности местности. Коли к справедливости взывать бесполезно, будем выкручиваться.

Для начала разведайте местность и определитесь с природными ресурсами. Обратите внимание на природные ресурсы — каменный уголь залегает на северо-западе (ближе) и северо-востоке (дальше), золото находится на западе, железо скрыто в горах восточнее склада ❷. Кстати, о складе ❷. Миссию вы начинаете в локации ❶ и постепенно, шаг за шагом, продвигаетесь к заветному складскому помещению ❷. Можно, разумеется, и не обращать на него особенного внимания, если вам не слишком важны **500** сундуков золота, **500** единиц золотой руды, **1000** единиц каменного угля и **500** единиц железной руды. Я не смог бросить такой подарок на произвол судьбы.

Схема развития совершенно обычна — от склада к школе, от школы к харчевне и т.п. — лучше меня знаете. Как только отстроите первые пять сооружений, дайте приказ о прокладке магистрали (или ее части) к складу ❷ и отправляйтесь немного потрепать нервы врагу.

Для этого аккуратно подводите своих арбалетчиков и рыцарей к возвышенности ❽, но при этом не подходите слишком близко. Теперь аккуратно двигайтесь вдоль отвесной скалы и уничтожайте «артиллерией» арбалетчиков противника. Весь фокус в том, что солдаты врага при некоторых углах, близких к **45** градусам, не замечают ваших арбалетчиков. А ваши, по какой-то неизвестной причине, умудряются открыть прицельный огонь. Воспользуйтесь этой оплошностью воинов противника (или программиста, ответственного за AI юнитов). Учтите, что некоторые враждебно настроенные арбалетчики могут выбраться к вам в низину, поэтому всегда держите наготове конницу и почаще сохраняйтесь. Проделав диверсию, возвращайтесь к своему растущему поселению.

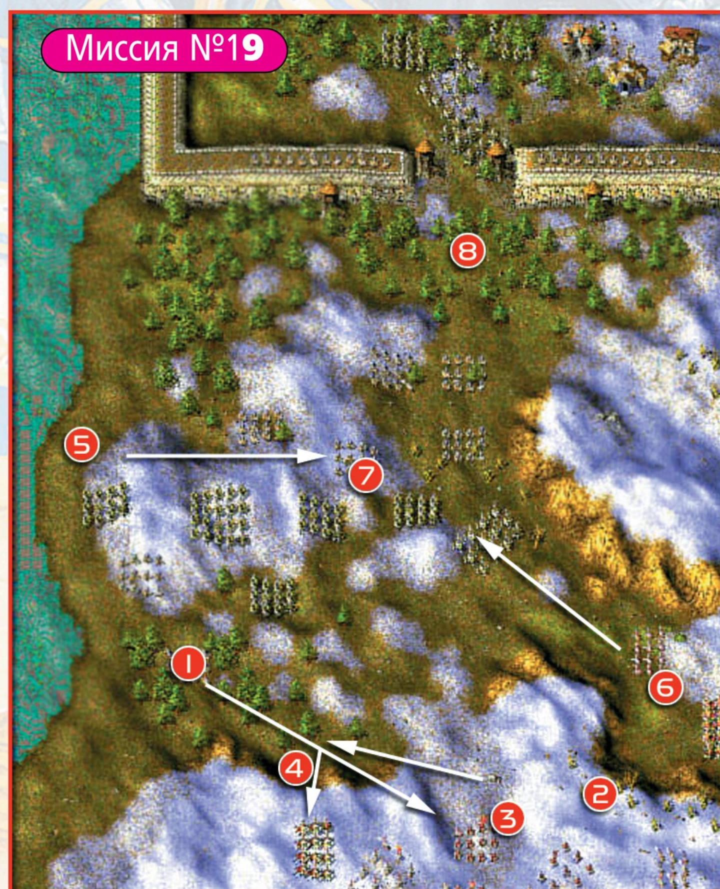
По части хозработ я решил пойти на своеобразный рекорд, который так и стался непобитым на последующих двух миссиях: **32** фермы, **18** свиноферм, **15** мясных цехов, **27** винодельен, **3** оружейных кузницы, **3** кузницы по доспехам, **9** каменоломен, **3** избушки лесника, **4** лесопилки, **6**(!) харчевен, **3** склада. Честно говоря, такое изобилие не было вызвано реальной необходимостью; вам я советую строиться с меньшим размахом.

Стройте армию. Где-то к пятому-шестому часу у меня скопилось около **140** воинов: **30** арбалетчиков, **40** мечников, **30** пикейщиков, **40** рыцарей. Вся ватага была разбита на **14-16** отрядов.

Приступим к боевым действиям. Даже беглого взгляда на карту достаточно для понимания, что противника будет взять очень и очень сложно. Начните бой с подготовительной диверсионной операции по повторному истреблению патруля на горном плато ❽.

До сердца вражеской базы ❸ можно добраться двумя путями: с запада через посты ❻ и ❺ и с востока через посты ❼ и ❹. Оба направления примерно одинаково хорошо укреплены, а, в конечном счете, потребуется уничтожить практически сооружения. Поэтому поочередно ударьте по обоим постам. Штурм базы ❺ можно провести с побережья, разбив предварительно находящийся рядом сторожевой отряд.

А вот далее я объединил войска и перешел к финальному штурму. Для этого я подвел воинов к точке ❾ — отличному плацдарму для нападения на основную базу. Можно было бы ударить и с юга, но там возведена более продвинутая система оборонительных сооружений. Прорывайте оборону, предварительно выманив часть войск противника. Громите базу и поскорее перебирайтесь на следующую миссию.



МИССИЯ 19

Серфов: ***0***
Рабочих: ***0***
Продолжительность: ***30 минут***

Бальзам на сердце после предыдущей миссии. На тридцать минут предполагается повышенное содержание адреналина в крови.

На северо-востоке карты укрепился король-самозванец, которому необходимо будет наглядно продемонстрировать, кто тут правит бал.

Вне стен форта разгуливают **13** отрядов (**12-16** и более воинов), а за прочными стенами укрылись еще четыре.

Сначала необходимо отбить нападение рыцарей, которые двигаются с южного направления к точке ❸. Немедленно отправляйте отряд пикейщиков на фланг по направлению стрелки, «артиллерию» отводите в глубокий тыл, прикрывайте их отрядом пикейщиков в точке ❸, а оставшийся отряд пикейщиков отводите на фланг ❷. Мечников и рыцарей пока в бой не вводите, но держите поблизости. При таком построении ватага рыцарей противника будет легко разбита.

Но до победы еще далеко. Враг не даст вам передышки, он немедленно нападет с запада. Перестройте своих арбалетчиков и прикройте их с западного направления конницей и пикейщиками. Еще один отряд пикейщиков пошлите по направлению стрелки для окружения. Атака противника должна быстро захлебнуться.

На этом провальные атаки врага закончатся, и вам придется взять инициативу в свои руки. Досадно, что двинется сразу вся ватага, и больших потерь вам не избежать. Рекомендую основной бой дать в ущелье ❹. Не забудьте про восточную группу войск ❻, в которой имеет смысл разделить на два отряда кавалерию — от одной большой толпы толку мало. Обязательно держите на побережье ❺ отряд мечников, которые будут уничтожать арбалетчиков противника в районе ❼. Кавалерию не желательно посылать на это задание, так как «артиллерия» врага прикрывается копейщиками.

После тяжелого и ожесточенного боя под вашим началом должны остаться все арбалетчики, большая часть кавалерии и один полноценный отряд пехоты (желательно пикейщиков). Выбейте оставшийся отряд рыцарей и переходите к осаде форта.

Реакция на атаку башен будет незамедлительной — враг немедленно вышлет два сторожевых отряда кавалерии. Разделавшись с ними, продолжайте выносить башни по внешнему периметру. Для того чтобы вызволить из стен форта третий отряд — аккуратно подведите одного арбалетчика в точку ❽ и быстро сматывайтесь, когда он выстрелит по противнику.

Как уничтожить арбалетчиков, которые стоят на стенах цитадели? Нет ничего проще, причем, для операции потребуется один-единственный арбалетчик. Вы должны поставить его на расстоянии примерно девяти клеток от стен форта и под углом в 45 градусов относительно крайнего из часовых. Сохранитесь и подберите близлежащую точку, с которой ваш «артиллерист» убивает арбалетчика врага. Теперь просто двигайтесь по одному шажку вправо или влево (в зависимости от того, какую из стен атакуете)... Очень скоро противник лишится всех своих стрелков!

Поздравляю с победой в предпоследнем бою!

МИССИЯ 20

Серфов: ***60***
Рабочих: ***12***
Продолжительность: ***8 часов***

Final Battle. И этим все сказано.

Огромная территория, глобальнейшие сражения, безмерные залежи ресурсов... Для того чтобы окончательно расквитаться с подлым регентом, вам потребуется применить все навыки, полученные в ходе предыдущих боев.

Итак, приступим. Первые несколько минут напоминают «безбазовые» миссии. Основной бой происходит в районе ❶, где сгруппированы ваши войска и куда мчится неприятель. Однако, если присмотреться повнимательнее, то можно заметить, что на западе ❷ и востоке ❸ также полыхает пожарище войны — на западе вовсю орудуют варвары (которыми вы можете управлять), а на востоке — союзники (ими, разумеется, вы управлять уже не можете). Но пока не отвлекайтесь, а примите бой. Выиграть его теми силами, которыми вы располагаете, практически невозможно, но, тем не менее, необходимо нанести противнику как можно больший урон. Для этого старайтесь пускать в бой пикейщиков против рыцарей. Кончено, легко сказать «старайтесь», в пылу боя воины не прислушиваются к приказам... Однако все же попробуйте. После боя у противника должно остаться не более **10-12** рыцарей.

Теперь взгляните на восток, где варвары легко справились с пехотой врага. Отдайте им приказ двигаться в зону боевых действий ❶. В итоге, после того как стихли последние стоны бьющихся в агонии врагов, у меня осталось **15** варваров. Уверен, вы сможете добиться более впечатляющих результатов!

Поднимайте хозяйство. Я не буду говорить очевидные вещи о развитии базы (сколько можно). Замечу только, что складские помещения забиты камнями, что позволяет сразу проложить много дорог. А вот куда они должны вести, вы, несомненно, разберетесь сами.

Комментарии по поводу боевых действий. Вариантов захвата основной базы врага ❺ великое множество, я же расскажу вкратце о своих действиях. Для начала я отгрохал первую армию (да, да, с первого раза мне не удалось прорвать оборону) из **120** солдат. Я долго прикидывал, по какому пути оптимальнее начать наступление: через мосты ⓬ и ⓭, затем через твердыни ⓫ и ❿, выйдя в итоге на плацдарм ⓮, или сначала ударить в направлении ❻, разделив потом войска на два фронта: западный и восточный. Оказалось, что варианты практически равносильны, и моей армии хватило ровно на половину глобальных тактических замыслов. По секрету скажу, что использовал вторую схему атаки.

Пришлось готовить вторую волну. В состав армии вошло около **110** солдат, плюс **15-20** чудом уцелевших вояк из первой рати. На создание новых воинов ушла масса времени, враг тоже не дремал и успел немного подлатать дыры в обороне. Но это его не спасло. Вторая глобальная атака была успешной, и мне таки удалось добить войска неблагодарного сына короля Карла. Очень надеюсь, что составленное описание хоть как-то помогло и вам в миссии справедливого возмездия.



Удачи!

СИ

Юрий **ПОМОРЦЕВ** Сергей **ДРЕГАЛИН**

РЕПОРТАЖ С ТОГО СВЕТА
или солюшен к игре «Grim Fandango»



Дон Копал, *босс Мэнни. Считает себя очень большим начальником, хотя на самом деле служит мальчиком на побегушках у Гектора Леманса.*



Домино Харлей. *Главный конкурент Мэнни, личность абсолютно темная и беспринципная. Для достижения своих целей не остановится ни перед чем.*



Гектор Леманс. *Глава преступного мира Земли Мертвых, главный враг Мэнни. Он баснословно разбогател, беззастенчиво отбирая у новобрибывших душ их билеты в Девятый Мир.*



Глоттис. *Самый большой друг Мэнни в Земле Мертвых. Демон, главным увлечением в жизни которого являются машины. Примечание: никогда не отпускайте Глоттиса на скачки: вытащить его оттуда будет очень сложно.*

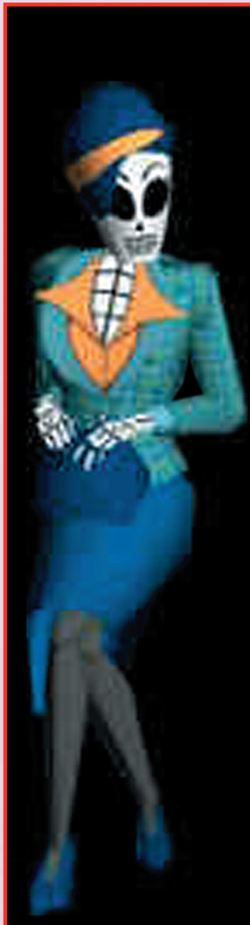


Эва, *секретарша босса. Мэнни ей немного нравится, но она никогда не проявляет своих чувств открыто.*

Мануэль

Калавера не был везучим человеком. Когда его не слишком праведный земной путь подошел к концу, Департамент Смерти (DOD) призвал его к себе на службу. Работенка, в общем-то, непыльная: в черном балахоне и со складной косой в руках ездить на Землю Живых, забирать свежие души и продавать им лучшие билеты до Девятого Мира — места последнего упокоения. Несколько удачных продаж — и Мэнни сам мог бы отправиться вслед за ними. Но и после смерти неудачи продолжают преследовать его с завидным упорством. На этот раз — в лице Домино Харлей. Этот блистательный негодяй является основным конкурентом Мэнни по работе, он постоянно получает самых лучших клиентов, да еще и ставит палки в колеса своему коллеге. Но жизнь — штука переменчивая, похоже, и Мэнни должно когда-то повезти. А наша задача — помочь ему в этом.





Мерседес Коломар, для друзей просто **Мечи.** Эта женщина ворвалась в жизнь Мэнни подобно легкому весеннему ветерку, стала его самой большой любовью и самой большой проблемой.

ГОД ПЕРВЫЙ

El Marrow

Отправив в путешествие очередного недотепу-клиента, раздосадованный Мэнни вернулся в свой офис. Начинается новый день на службе DOD. Самое время оглядеться немного. Ага, свежая почта! И новая работенка: массовое отравление где-то там, в Мире Живых. Пора ехать, Мэнни. Только по пути не забудь прихватить со стола колоду карт — жизнь наша похожа на один не сложившийся большой пасьянс.

В конце коридора сидит секретарша босса. «Buenos Dias, Эва! Как, а разве я должен был быть сейчас где-то? Ах да, отравление! Еду, уже еду. Кстати, а что мне там делать? Нет, с ума я не сошел, просто хочу еще раз услышать о своих обязанностях». Обходим стол. Собственно говоря, ну, зачем нам целая колода карт? Давайте пробьем одну из них, так, на всякий случай. «Эва, можно воспользоваться твоим дыроколом? Спасибо. Ладно, пока, крошка, пора за работу». По-моему, Мэнни, ты ей нравишься. Совсем чуть-чуть.

Заходим в лифт (тот, что слева) и спускаемся в гараж. Черт, похоже, Домино прихватил последнюю машину, когда уезжал на работу. И на чем же мы поедем? Гараж пуст. Хотя, пройдемся-ка в самый дальний угол. Наверняка в этой маленькой мастерской есть кто-нибудь. Вежливо стучимся в дверь и знакомимся с Глоттисом. Ну, до чего же милый демон! «Привет, Глоттис! Меня зовут Мэнни Калавера. Сообщение для меня? Интересно. Домино отпустил моего водителя домой?! Как мило с его стороны! Глоттис, а ты не хочешь стать моим водителем? Ну, что ты, милый, и вовсе ты не слишком большой, это просто машины такие маленькие. Поехали, а? Покатаемся?» Согласился. Но одного согласия недостаточно: Глоттис даже чихнуть не может без подписанного распоряжения босса.

Поднимаемся наверх. «Эва, мне срочно нужна подпись босса». М-да, похоже, тот не настроен сейчас принимать посетителей, а без его распоряжению Эва нас ни за что не пропустит. Нужно найти способ проникнуть в кабинет Дона.

На другом лифте спускаемся в вестибюль, а оттуда выходим на улицу. Да сегодня же праздник, День Живых! Все мертвые души навещают оставшихся на Земле родных и близких или просто веселятся на карнавале. И только нам приходится работать. Жестокая судьба!

Не доходя немного до разноцветных павильонов, сворачиваем налево, в маленький тупичок. Ага, веревка! По ней забираемся наверх и осторожно залезаем в окно кабинета босса. Конечно, нехорошо так поступать, но ведь в офисе все равно никого нет. Стоп, а кто же отвечал Эве по интеркому? Ах, Дон, ах, хитрец, приспособил компьютер в качестве автоответчика. А что если мы слегка изменим программу? Например, так: «Черт возьми, Эва! Подпиши это сама, ОК? Я занят». Возвращаемся в приемную и получаем долгожданную подпись. Скорее в гараж!

Ох, Глоттис, что же ты наделал! Это же машина компании... Была... Ладно, сейчас не до этого. Поехали! М-да, кажется, пешком мы бы добрались быстрее...

Мир Живых, дешевая придорожная забегаловка и единственный клиент, оставшийся после того, как здесь побывал Домино. Используем складную косу на мешке с Бруно. Ну, и беспокойный же это тип! А тут еще и нагоняй от босса. Если в следующий раз Мэнни не сможет продать билеты класса «люкс», его выгонят с работы. Но как же быть, если все лучшие заявки попадают в почту к Домино? Похоже, нечего ждать, пока счастье само свалится в руки, нужно взять его самому.

Спускаемся в холл и заходим вслед за уборщиком в комнату упаковки. В одном из этих симпатичных гробиков должен сейчас отдыхать несносный Бруно. А вот и реактивы, которыми мы его упаковывали. Что, Мэнни, плохо пахнет? Нужно во что-то их собрать.

Выходим на улицу и идем к фестивальным павильонам. Да, мы с тобой чужие на этом празднике жизни. «Эй, клоун! Как дела?» Вот хам! Ладно, попробуем сыграть на его самолюбии: «Спорим, что ты не сможешь сделать из своих воздушных шариков кошку? А ты докажи». Надо же, сделал. «Ну, а теперь — дохлого червя... А еще одного?» Класс! Можно возвращаться в родной департамент. Хотя... Если уж не удалось отпраздновать День Живых, давайте хоть батончик хлеба с собой прихватим.

В комнате упаковки наполняем двух «дохлых червей» реактивами из красного и синего кранов. Относим все это в свой кабинет и аккуратно погружаем воздушные шарики в трубу пневмопочты. Кажется, диверсия удалась.

В холле поворачиваем направо и заходим в комнату со столь неожиданно испортившимся почтовым агрегатом. Что это висит на стене? Огнетушитель? Может пригодиться, возьмем с собой. Теперь подходим к металлической дверце, за которой уборщик чинит пневмопочту, и выдвигаем защелку: если тот захлопнет дверь, она уже не закроется. Выходим из комнаты и ждем, пока рабочий не закончит починку и не уберется оттуда. Отлично! Действующий почтовый агрегат в полном нашем распоряжении. Засовываем пробитую карту в щель в красной трубе и ловим первое же сообщение. Похоже, теперь мы знаем имя нового суперклиента. Его, вернее ее, зовут Мерседес Коломар. Глоттис тем временем окончательно превратил машину компании в гоночный автомобиль. Домино останется далеко позади.

Она само очарование, эта Мечи. Эй, Мэнни! Что с тобой? Да ты влюблен, приятель! Принимаемся скорее за работу — босс не ждет. Нам нужно наконец-то продать путешествие класса «люкс». Вот только файла Мерседес в компьютере нет. Женщина, достойная билета на «Девятый», вынуждена будет путешествовать пешком через все ужасы Земли Мертвых. А Мэнни... А Мэнни попросту уволят. Как это несправедливо!

В полном расстройстве чувств выходим в коридор. Похоже, основные неприятности для нас только начинаются. На ковер к боссу! И живо! Испорчена машина компании, ее вел незарегистрированный водитель, Домино сброшен с дороги и у него украдена лучшая клиентка! Кстати, где она? Что?! Ушла пять минут назад пешком?! Все, Мэнни, ты будешь сидеть в этой каморке, пока начальство не решит, что с тобой делать.

Раньше здесь жил Глоттис. Интересно, куда они его дели? «Эй, кто нибудь! Выпустите меня отсюда! DOD затеяло грязную игру, и я могу доказать это. Я готов разнести все здесь!» Что ж, добро пожаловать в Альянс Потерянных Душ, агент Калавера. Революционное подполье, сопротивляющееся бюрократическому режиму Мира Мертвых, состоит аж из двух человек. Первый — Сальвадор Лимонес, ну, вторая... Эва, и ты здесь?

Расспрашиваем Сальвадора о своей первой миссии. Ему нужны почтовые голуби, вернее их яйца, из которых он надеется вырастить себе военно-воздушные силы. А где обитают эти птицы? Правильно, на крыше. Вновь забираемся по веревке наверх, к окнам офисов. Карниз сломан, и до лестницы, ведущей на крышу, пока не добраться. Зато появился хороший шанс заглянуть в кабинет Домино в отсутствие хозяина. Заходим за угол и залезаем в последнее окно.

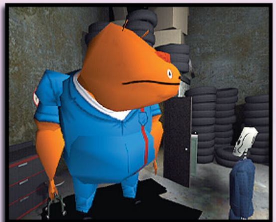
Как здесь уютно. Интересно, что это он хранит в ящиках стола? Уау! Сверкающий драгоценный коралл! Думаю, Домино не будет против, если мы заберем его с собой. А вот и его любимая боксерская груша. Знаешь, Домино, она всегда напоминала мне твою пустую голову. Когда-нибудь я скажу тебе об этом в лицо. А пока — получай! Раз, другой, третий... Что это? С полки свалился боксерский загубник, который полагается одевать, выходя на ринг. Вещь полезная, в хозяйстве сгодится.

Теперь можно возвращаться к обвалившемуся карнизу. Вытягиваем короткий конец веревки и привязываем к нему коралл. Домино был бы рад, наверное. Теперь забрасываем веревку на нижнюю ступеньку лестницы. Можно забираться на крышу.

Ничего себе птички! Такие просто так к гнезду не подпустят, нужно их как-то напугать. Но что любят все голуби? Хлеб, конечно! А что если так: в кормушку кладем сначала воздушный шарик-кошку, а потом поверх него крошим батон. Получилось: прожорливые твари начали клевать хлеб, но испугались звука лопнувшего шарика и улетели с крыши. Теперь можно смело забрать яйца и спускаться вниз.







Неподалеку от секретного хода в подвал есть маленький синий глазок камеры. «Агент Калавера. И два гостя». Подходим к Сальвадору: «Ваше задание выполнено. Да здравствует Революция!» Но нас не хотят отпускать: Альянсу нужны зубы Мэнни для того, чтобы проникнуть в компьютер. Не отдам!!! Ну, тогда хотя бы их отпечаток.

Вот это уже проще. Возвращаемся в каморку Глоттиса, наполняем загубник густой коричневой дрянью из аппаратика у него на столе и делаем отпечаток своих зубов (достаточно просто — еще раз нажать ENTER). «Агент Калавера. Ваше задание выполнено». Лимонес растроган: он не только соглашается нас выпустить, но и самолично провожает Мэнни по подземному ходу до опушки леса. Отсюда уже рукой подать до Rubacava — города, в котором рано или поздно должна будет оказаться Мерседес.

The Petrified Forest

Глоттиса уволили с работы. Как это жестоко! Ведь работа была для него всем. Это все равно, что вырвать у бедного демона сердце и бросить его на съедение паукам. Глоттис! Что ты делаешь?! Этот безумный демон и в самом деле кинул свое сердце в чащу леса. Нужно спасать друга, ведь в этом есть и наша вина.

Пауки не хотят отдавать сердце и надеются вкусно им пообедать. В темном углу справа лежат чьи-то кости. Мэнни должен взять из этой кучи не менее четырех штук — все равно владельцу они уже вряд ли понадобятся. Одну кость кидаем в центр паутины, а затем с помощью складной косы высвобождаем сердце Глоттиса. Бедные паучки так и останутся без обеда. Сердце возвращаем владельцу, и вот у нас снова есть водитель.

А в это время в офисе начальника Департамента Смерти кровожадный Гектор расправляется с Доном. Домино получает свой последний шанс: он должен найти мисс Коломар и сделать это раньше Мэнни.

Глоттис умудрился повалить дорожный знак, когда разворачивался. Что ж, этим можно воспользоваться. Выдергиваем указатель из земли, втыкаем снова и — о, чудо! — он указывает нам направление. Снова подхватываем знак и бежим по левой тропинке. О боги, заставьте этого демона замолчать!



Сальвадор Лимонес. *Лидер Альянса Потерянных Душ, прирожденный революционер. До самой смерти считал Мэнни своим соратником по партии.*

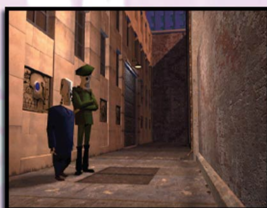
На поляне есть множество входов, но в какой туннель мы бы ни вошли, Мэнни все равно возвращается к центру. Х-мм, к центру?.. Дорожный знак необходимо воткнуть в темное пятно, которое находится немного ниже и левее середины поляны. Для того чтобы точно определить это место, указатель, скорее всего, придется устанавливать несколько раз, снова и снова делая несколько шагов по направлению стрелки. В итоге откроется вход в пещеру.

Возвращаемся к развилке и садимся в машину. Глоттис отвезет нас куда надо. Правда, до тех пор, пока на придорожном столбе будет висеть ключ от ворот, демон наотрез отка-









жется ехать дальше. Мэнни придется выйти из машины и забрать ключ с собой. Ну что, вроде бы все преграды позади? Ан нет, дорога впереди завалена здоровенными камнями, и машина там ни за что не пройдет. По крайней мере, если не придумать для нее какое-нибудь усовершенствование.

Возвращаемся к развилке и едем строго на восток. Что это за дерево такое странное? Похоже, оно выкачивает соки земли. А что самое приятное — на нем есть целых четыре насоса. У Глоттиса родилась идея приспособить их в качестве подъемников для машины. Осталась самая малость — достать их. Для этого дерево нужно повалить. Оно не слишком крепко держится на своих корнях, так что достаточно его слегка расшатать, и оно упадет само.

Шатать придется в два этапа. Для начала внимательно присмотримся к насосам. Сейчас они работают парами — один справа и один слева, пауза, и снова один справа, один слева. Этот порядок нужно изменить так, чтобы сначала срабатывали оба левых насоса, потом — оба правых. Четыре шланга на земле подают к ним сжатый воздух, и если пережать один из них, поставив на него тачку с камнями, соответствующий насос перестанет работать. Задача довольно простая, а начинать лучше всего со второго справа. Теперь, когда дерево шатается уже само по себе, ему необходимо придать дополнительное ускорение. Отключаем систему стабилизации большим рубильником. Глоттис сразу полезет наверх. Подождем, пока он заберется на большое синее кольцо, и включим рубильник снова. Наблюдаем за летающим демоном и падающим деревом.



Теперь машина может свободно проехать по самой неровной дороге. Останавливаемся около больших ворот. Мэнни проходит через небольшую дверь в центре... и через несколько секунд с воплем выбегает обратно. Там, на мосту — огненные бобры!

Заходим в дверь еще раз, но не пытаемся перейти через реку, а сворачиваем налево по малоприметной тропинке и прячемся под большим камнем. Один из бобров нас незамедлительно учует, но всего лишь заберется на камень сверху. Отлично, звери эти явно ненормальные, так что кость их наверняка заинтересует. А у нас как раз остались три, помните? Смело кидаем кость в воду, а когда грызун захочет за ней прыгнуть и завопит от избытка чувств, пускаем струю из огнетушителя. Охладись, детка!

Подобным образом нужно расправиться со всеми тремя огненными тварями, после чего Мэнни должен вернуться к машине и открыть ключом с дорожного столба большие ворота. Путь на Rubacava открыт!

Rubacava

Похоже, этот демон своими воплями сейчас перебудит весь город! Но успокоить Глоттиса не удается. Мэнни поднимается по лестницам и заходит в маленькое кафе. «Мистер Флорес?» Один из старых клиентов Мэнни подметает пол между столиков и ждет свою жену, уверенный, что когда-нибудь она обязательно окажется здесь, в Rubacava. Как это похоже на твой случай, Мэнни, ты просто не можешь пройти мимо. «Хорошо, Флорес, я помогу тебе ее найти.



Но как она выглядела?»

Теперь, когда у нас есть фотография жены Флореса, нужно найти кого-нибудь, кто мог ее видеть. Выходим из кафе, спускаемся вниз по лестнице и идем направо, в туман и ВНИИИИИЗ! Ууух! После того, как старый капитан Веласко выловит Мэнни из воды, можно спросить его о женщине на фотографии. Бедный Флорес! Всего две недели назад она отплыла из Rubacava с другим мужчиной на корабле. Этого не может быть! Но в качестве доказательства Веласко отдает нам портовый регистрационный журнал. Да, все сходится.

Прочитав запись в журнале, Флорес как будто бы не сильно расстраивается. Новость о том, что его жена нашлась, для него важнее всех остальных. Он готов следовать за своей любимой хоть на край света. Ну, а его метла остается в руках Мэнни. Похоже, в этом кафе появился новый уборщик.

ГОД ВТОРОЙ

Rubacava

Как прекрасна ночь в Rubacava! В темноте яркими огнями сияет новый клуб. Его владелец в смокинге стоит на балконе и курит. Мэнни, ты ли это? Да, карьера в Земле Мертвых делается головокружительно быстро. Прошел всего лишь год, и ты из простого уборщика превратился во владельца респектабельнейшего заведения — ночного клуба «Калавера». Да и кабинет у тебя побольше, чем у твоего бывшего босса в DOD, помнишь? И все это ради нее одной. Каждый вечер приходит он на этот балкон и с надеждой вглядывается в портовые огни, надеясь однажды увидеть в их мелькании свою Мерседес.

Кто там? Лупи, швейцар, просит спуститься к какой-то посетительнице. Что ж, пойдем. В кабинете Менни должен взять со стола письмо от Сальвадора Лимонеса — и в Rubacava нет покоя от Альянса Потерянных Душ. Спускаемся вниз по лестнице и говорим с Лупи, а потом выходим из клуба в прохладную ночную тьму. Внизу у решетки кто-то стоит. Слишком темно чтобы различить лицо, но этот голос... Если бы у Мэнни было сердце, как часто бы оно билось сейчас! Но нет, это не она, это всего лишь жестокая шутка какой-то мерзкой твари. Мэнни бросается к биноклю, чтобы проследить за ее полетом, и неожиданно видит... Домино затаскивает сопротивляющуюся Мечи на трап корабля!!! Скорее, скорее за ними! Но Мэнни не успевает...

Нужно срочно попасть на другой корабль! Но в порту сейчас только старый сухогруз «Лимбо», и наш старый друг капитан Веласко не горит желанием видеть Мэнни на борту в качестве пассажира. С упрямым стариком придется говорить, что называется, «до упора», после чего выяснится следующее: Глоттис может получить место механика в том случае, если у него будут свои инструменты, Мэнни же должен где-то раздобыть членскую карточку профсоюза для себя и убедиться в том, что матрос Неранжа не будет участвовать в очередном плавании. Уф! Все эти проблемы придется спешно решать — завтра утром «Лимбо» отплывает.

Для начала зайдем в кабачок «Синий Гроб» и попытаемся разговорить посетителей. Но народец попался насквозь революционный (даже Ленин тут обитает — вернее, то, что от него осталось), так что с представителем буржуазии, то есть с владельцем ночного клуба Мэнни Калаверой, разговаривать они не желают. Ладно, не очень-то и хотелось. Подходим к офису клуба и мило общаемся с фотографом Лолой. Ох, да тут, похоже, любовная история. Ну, да это не



наше дело. Когда Лола и погнавшийся за ней Ник скроются из поля зрения, мы сможем перекинуться парой фраз с оставшейся в дверях офиса Оливией. Но внутрь она не пустит.

Теперь возвращаемся к сидящим за столиком революционерам. Вот когда могут пригодиться старые знакомства. Услышав имя Сальвадора Лимонеса и увидев написанное им собственноручно письмо, подозрительные подпольщики моментально переродятся в кроткие голубиные души, начнут называть Мэнни комрадом и с радостью отдадут ему книгу о рабочих организациях, как только он ее попросит.

Где же найти инструменты для Глоттиса? Конечно, в сухом доке. Именно там собираются у костерка пчелы-судостроители, а среди них тот, кто нам нужен, — Терри. Он остался без работы, профсоюз не оказывает никакой поддержки, словом, положение аховое. Терри простоват, и ему не хватает слов, чтобы выразить суть своего протеста и понять, как все это изменить. Но у Мэнни же есть книга об этом! Тихие посиделки моментально превращаются в революционный митинг с призывами к забастовке и свержению режима. Сальвадор был бы доволен. Но полицейский, как назло проходивший в этот момент неподалеку, арестовывает Терри за мятеж, подстрекательство и антиобщественное поведение. Не было печали. Как-то сразу притихшие пчелы вновь принимаются за работу, а Мэнни предстоит еще и найти адвоката для Терри.

Возвращаемся обратно в клуб «Калавера» (для этого садимся в лифт слева от входа в «Синий Гроб», а затем поднимаемся по лес-



тнице слева от кабинки. Из холла Мэнни спускается вниз по лестнице в бар. Привет, Глоттис. Ну, кто бы мог подумать: демон — и играет на рояле. Заходим в бар и берем там бутылку «золотого» ликера. Похоже, у Мэнни за пазухой она будет в лучшей сохранности. Теперь можно идти в казино.

Ба, старый Чарли Чоучилла здесь! «И что же ты делаешь в моем клубе? Сказано же тебе было не приходить, пока не оплатишь счета в баре.» Похоже, его выставили с тотализатора за подделку корешков талонов с помощью карманного принтера. Хитрую машинку мы приберем — получит назад, когда долги оплатит. «Слушай, Чарли, а ты можешь сделать фальшивую карточку профсоюза для меня?» Оказывается, может, но хочет за это, чтобы Мэнни вернул его чемодан с деньгами из подвала тотализатора. Ради такого случая он даже готов отдать Мэнни свой VIP-пропуск.

Выходим из казино и показываем пропуск Глоттису. Ну, разве не забавно: оказывается, помимо увлечения машинами у него есть одна большая проблема — ГОНКИ! Стоило Мэнни отвернуться на секундочку, как демон сбежал, утянув с собой карточку.

Поднимаемся в холл и говорим с Люпе. У него есть для вас конверт от Лолы, и он даже помнит, что в нем было что-то вроде ключа, сейчас таинственно исчезнувшего. Очевидно, кто-то основательно покопался в почте, пока Люпе в очередной раз занимался благоустройством гардероба. Странные вещи творятся в последнее время...



Выходим из кафе и идем по направлению к лифту, но не заходим в него, а спускаемся вниз по лестнице к моргу. Даже ночью старый Мембрилло на работе, похоже, он и в самом деле любит ее. Сейчас, например, он разыскивает идентификационные медальоны у двух недавно поступивших «тел». «Не будем тебе мешать, Мембрилло!» М-да, при такой работе ему необходим металлоискатель.

Через длиннющий мост переходим в здание, где проходят гонки, и спускаемся вниз в холл. Для того, чтобы попасть в гостиную, Мэнни должен подняться по лестнице слева от входа, а затем еще и проехать на лифте.

Заходим на кухню. Глоттис продолжает опустошать здешние запасы ликера, так что очень скоро официант должен вернуться за новой порцией. До его прихода можно стянуть со стола кулинарный шприц для индейки. Ну, и зануда он, этот француз! Закрыть его, что ли, чтобы не ныл над душой? Подождав, пока не перестающий болтать официант скроется в кладовой, захлопываем за ним двери и просовываем нашу косу между ручек. Унизительно, конечно, для орудия профессионала находиться в жалком положении подпорки, но во имя душевного спокойствия придется поступиться некоторыми принципами.

Смотрим на опустошенную Глоттисом бочку, после чего заворачиваем за угол и подходим к Нику Вирагo — адвокату самого Максимилиана. «Привет, Ник! Мне нужен в Земле Мертвых самый лучший адвокат, чтобы вытащить своего друга из-за решетки. Ты не знаешь такого? Меня не волнует, что ты не выполняешь заказы от посторонних. Ведь я могу и рассказать Максу о тебе и Оливии». Подействовало: он взбесился. Причем настолько, что забыл на столе свой портсигар, в который за мгновение до этого поспешно спрятал какой-то ключ.

Открыть портсигар самостоятельно Мэнни не удастся, так что лучше навестить Карлу на таможне. Для этого необходимо выйти из здания к мосту и подняться вверх по зеленой лестнице. «Привет, Карла! Не знаешь, что это такое? Нет, я просто нашел его у тебя под столом. Похоже, эту коробку здесь оставил тот странный тип с безумными глазами». Перепуганная девушка сразу же решит, что в портсигаре находится бомба, и взорвет его. Вуа-ля, ключ остался цел!

Теперь попробуем пройти через арку металлоискателя. Ага, с первого раза не получилось. Глотнем немного ликера из личных запасов и сделаем еще одну попытку. Снова неудача! Придется нам пройти для разговора в заднюю комнату. Словесный поток, изливаемый на несчастного пьяного Мэнни, может быть прерван лишь одним способом: нужно попытаться резко перевести тему разговора на металлоискатели. Обозлившись, Карла выкинет свой портативный приборчик из окна в туалет для гигантских кошек. Похоже, одним недоброжелателем у Мэнни стало больше.

Снова заходим в холл и спускаемся вниз по лестнице, в начале которой стоят две статуи кошек. Неизвестно, что Мэнни не любит больше: шумную толпу или кошек, так что смотреть на бега, наверное, не пойдем. Зато справа от лестницы есть небольшой проход...

Не бойся, Мэнни, это всего лишь чучело. А напротив стеклянной витрины — дверь. Вот он, кошачий сортир. Похоже, чем больше кошка, тем сильнее от нее запах. Здесь облегчаются по-настоящему гигантские твари. Бочком-бочком Мэнни проходит к банкам с консервами и берет открывалку.

Настало время забираться в опустошенную



Глоттисом бочку. Возвращаемся на кухню, взбираемся вверх по приставной лестнице и включаем консервный нож. Вуа-ля! Мэнни очутился в подвале, где хранятся пустые бочки. И даже любимая коса при нем.

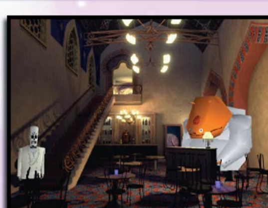
Вот только никакого чемодана здесь нет. Взбираемся на автопогрузчик и заезжаем в лифт. Кнопка на стене приводит его в действие. Едем наверх. Что это там мелькнуло в середине пути? Ну-ка, еще раз, вниз. Ага, секретный этаж. Вновь пускаем лифт наверх, быстренько забираемся на погрузчик, и когда черный проем появляется на бетонной стене шахты, просовываем «вилку» подъемника в одно из широких отверстий в низу защитной сетки. Застряли. Теперь слезаем с машины и поворачиваем рычаг, управляющий подъемником (он находится слева). Погрузчик с натугой откроет вам проход. Мэнни в секретной комнате. Вот он, заветный чемодан! Но что это? Он доверху набит билетами на «Девятый»! Тысячи и тысячи душ могли бы получить их, уж Мэнни-то это точно знает. На выходе нас подстерегает Чарли с большим пистолетом. Ладно, хорошо хоть карточку отдал. Добро пожаловать в профсоюз, Мэнни! Не забывай платить взносы, собрания каждый первый вторник месяца.



Похоже, от еще одного посещения туалета нам не отвертеться. Терпи, Мэнни, это в последний раз. Забираемся на мостик и ворошим любимой косой (прямо слезы на глаза наворачиваются) вонючий песочек во всех местах, где Мэнни проявляет к нему интерес. Теперь у нас есть портативный металлоискатель.

Выходим из здания, минуем мост и спускаемся вниз на лифте. За спиной у пчел есть проход к маяку. Идем туда и используем ключ Ника. Бедная Лола! Этот подлец убил ее! Ветер разметал цветы ее смерти, оставив на металлическом полу лишь небольшой пластиковый номерок. Лупе он бы понравился. Лупе...

Нужно срочно показать ему этот номерок. Но по дороге придется забежать в «Синий Гроб» на кухню и набрать в наш шприц воды из раковины, в которую местный официант вылил какую-то отраву. Теперь на лифте — наверх и в кафе «Калавера». Взамен номерка Люпе отдаст Мэнни женскую куртку, в кармане которой окажется записка «№36 Ржавый Якорь».

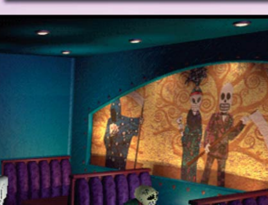


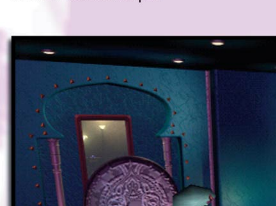
Настало время навестить матроса Наранжу. Спускаемся вниз на лифте и выходим к развилке — похожей на ступицу колеса круглой площадке, от которой один мостик ведет в «Голубой Гроб», второй — в сухие доки, третий — к капитану Веласко, ну а четвертый, ближайший к нам, — к дому Тото. Залезаем в люк. Похоже, Тото сейчас не до Мэнни, он занят: делает татуировку матросу Наранже, который для храбрости постоянно прикладывается к стоящей на столе бутылке. Не будем им мешать. Пока...

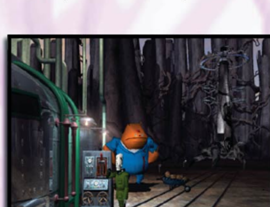
Обходим матроса и открываем холодильник в задней комнате. Теперь выдвигаем еще и ящик для овощей, чтобы дверца не захлопнулась. Маленький генератор с такой нагрузкой не справится. Быстро заходим за спину Наранже, и когда Тото отвернется посмотреть на шумно выходящую из строя технику, выливаем отраву из шприца в бутылку. Счастье — дело техники. Матрос делает большой глоток... и падает. Ну, и здоров же бугай! Но до утра проспит, это уж точно. Нужно перестраховаться. Пока Тото по телефону рассказывает о случившемся старому Веласко, Мэнни обшаривает спящего Наранжу и забирает себе его идентификационный медальон. После этого можно отвлечь Тото от разговора, показав ему записку Лолы. Мэнни получит фотографию с кошачьих бегов.

Идем в морг и отдаем Мембрилло портативный металлоискатель — почему бы не порадовать старика? А когда тот отвернется к одному из тел, быстренько кидаем медальон Наранжи в другое. Похоже, это самая беспокойная ночь для капитана Веласко. Сначала этот матрос напился до беспамятства, а теперь вот звонят из морга и сообщают о его безвременной кончине. Поистине, этот город сошел с ума!

Теперь, когда мирно спящий Наранжа окончательно вышел из игры, пора позаботиться об инструментах для Глоттиса. Возвращаемся на бега и в холле программи-



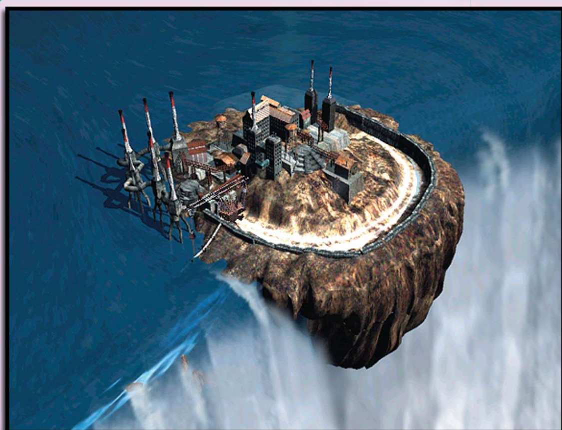












руем карманный принтер Чарли. Неделя — вторая (это написано на табличке под чучелом гигантской кошки), день — вторник (единственный, когда проводятся гонки), заезд — шестой (эта цифра указана на карточке фотофиниша). Печатаем фальшивый билет и отдаем его Дугу, тому, что справа от входа. Ура, наконец-то, у Мэнни есть серьезный инструмент для шантажа адвоката.

Идем в гостиную и показываем Нику полученную от Дуга фотографию (на которой сам Ник целует Оливию, женщину Макса). Похоже, у нас только что появился новый адвокат. Терри оказывается на свободе и немедленно устраивает с товарищами-пчелами забастовку. А нужные нам инструменты теперь свалены кучей в углу.

Последняя проблема — оторвать от скачек Глоттиса. Мэнни возвращается в свой офис, подходит к письменному столу и... Ай-ай-ай, Мэнни, как же это нехорошо — обманывать клиентов. Ну, да ладно: в секретном отделении стола скрывается пульт управления рулеткой. Нажимаем на значок с нарисованным магнитом... и комиссар полиции проигрывает все свои деньги. Разъярившись, он решает устроить облаву в клубе «Калавера». Но нас это уже не очень волнует, главное, Глоттис отвлекся от игры.

Пора в порт. Добро пожаловать на борт «Лимбо»!

ГОД ТРЕТИЙ

At sea

Остается только удивляться, как Мэнни, имея такой талант, в Мире Живых ухитрялся оставаться неудачником. Сейчас, однако, нет оснований жаловаться на жизнь: прошел еще один год, и вот он уже капитан своего корабля, белоснежного красавца под названием «Лола». Подбежавший матрос докладывает, что на борту сейчас находятся таможенники, и они хотят провести досмотр. Что ж, пойдем поглядим.



Стоп, что-то здесь не так. Какой ужас! Вся команда уже проросла, и лжетаможенники гонятся за Мэнни, стреляя из своих ужасных пистолетов. Хорошо еще верный Глоттис оказался поблизости и спас своего капитана. Но положение все равно аховое: они оказались заперты в машинном отделении, в то время как бандиты хозяйничают на борту «Лолы» и, похоже, устанавливают бомбу. Нужно сматываться отсюда!

Для начала отгоним корабль немного левее от пристани. Для этого подходим к рычагам управления и нажимаем «ВПРАВО». Теперь поднимаем якорь правого борта (красная кнопка на стене под иллюминатором), затем опускаем его и вновь поднимаем. В итоге оба якоря, сцепленные вместе, оказываются в пределах досягаемости. Теперь Мэнни нужно достать свою косу и зацепить с ее помощью здоровенную лапу за иллюминатор. Переходим к левому борту и нажимаем на красную кнопку. Левый якорь выламывает кусок стены, освобождая нам путь. Теперь рычаги управления на себя до упора и — полный вперед! ПОЛОВИНА корабля отправляется в самостоятельное плавание на глазах у изумленных бандитов.

Уплыли недалеко — затонули, как топор в ведре с водой. На морском дне темно, неуютно и ходит какой-то тип по имени Чепито. Поговорим с ним, а потом Мэнни должен схватить маленького ворчуна и отдать его Глоттису на сохранение. Где-то в морских глубинах скрывается волшебная жемчужина, и нам предстоит ее найти.

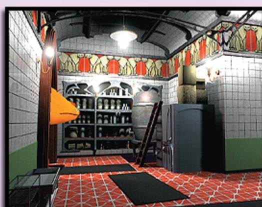
Не дошли совсем немного. Чепито увидел, что субмарину, на которой он когда-то плавал, приспособил для своих целей гигантский осьминог — катается на ней, словно на велосипеде. Спускаться к осьмолодке Чепито наотрез отказывается, да это, в общем-то, и неважно — просто поднимаемся на холм справа и обходим один раз вокруг камня с присосками. Ворчун потащится за нами и попадет в ловушку. Пока осьминог будет раздумывать, что с ним сделать, Мэнни с Глоттисом заберутся на лодку, и все вместе они поплывут к Вершине Мира.

The Edge of the World

М-да. Малоприятное местечко. Оставив Глоттиса снаружи, Мэнни поднимается на лифте, поворачивает направо и... Мечи, я все-таки нашел тебя!!!

Но радостной встречи влюбленных не получилось. Негодяй Домино убедил Мерседес, что Мэнни все это время работал на него, а чтобы тот не слишком возражал, отправил его в нокаут. Героя-освободителя из нас не получилось.





Мэнни очнулся в комнате по соседству с сидящими в клетке ангелочками. Поговорим с маленькими хамами. «Привет, ребята! Да нет же, я хороший, просто меня оклеветали. Я здесь, чтобы помочь вам. И вовсе я не слишком большой, просто у меня нет подходящих инструментов». Поверили. И даже кинули в голову маленькую кирку, был бы глаз — могли бы и выбить, маленькие негодяи. Подбираем кирку и идем объясняться с Мечи. Нелегкое это дело. Для начало придется несколько раз подвинуть пепельницу так, чтобы она прожгла себе чулки. Уау, да это и в самом деле женщина нашей мечты! Теперь можно и поговорить. Беседа как-то плавно переместится в сторону оружия, и вот тут-то выяснится, что пистолета у Мэнни нет.

Да, этой женщине отказать невозможно. Выходим из здания наружу (предварительно стянув из мусорного ведра чулок Мечи) и уходим на этом экране налево. «Привет, Чепито! Ну и как осьминог, доволен твоей работой? Слушай, приятель, я тут по случаю достал одну вещь, тебе не нужна ненароком?» Отлично, он сменял кирку ангелочков на вполне современную дрель. «А, может, тебе еще и чулки нужны? Чистый шелк!» Может быть, наш ворчун и псих, но пистолет Мэнни дал вполне настоящий. Возвращаемся к женщине с добычей. Правда, толку от этого — чуть. Мерседес решила взять Мэнни в заложники, и, шантажируя таким образом Домино, получить свободу.



Мы на пляже. Взбираемся на кран и переводим его на другой конец острова. Теперь придется немного пройтись пешком: спускаемся вниз по транспортеру и рычагом меняем направление его движения. Идем еще ниже... Глоттис, дружище, ты все-таки жив! Не только жив, он еще и починил двигатели затонувшего корабля. Остается только поднять его на поверхность.

Вновь забираемся в кран, отводим его на пляж и опускаем захват. Выходим на песочек и используем свою дрель на месте соединения этого захвата с цепью. Возвращаемся на кран, вновь передвигаем его на другой конец острова и опускаем цепь. Теперь придется прогуляться под воду и два раза дернуть за рычаг транспортера — цепь обмотается вокруг якоря. Корабль можно поднимать. Последний штрих перед отплытием — установка рифоколов. Для этого на пляже опускаем цепь крана в работающую молотилку, а потом поднимаем ее.

Домино делает последнюю попытку остановить нас. На осьмолодке он пускается в погоню за кораблем. Не будем вступать с ним в драку, а просто стукнем разок косой по глазу осьминога. Достойный конец для такого негодяя, как Домино, — быть раздавленным гигантскими жерновами.

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ

The Edge of the World

Они шли слишком долго... Демоны, вроде



Наивная! В результате ее кинули во что-то вроде сейфа. А спасать опять придется нам.

Для начала используем дрель на дверных петлях. Теперь нужно решить довольно простую головоломку: все четыре цилиндра должны быть повернуты сточенной стороной к дверной щели. Для начала вращаем большое колесо против часовой стрелки до тех пор, пока верхний цилиндр не встанет в правильное положение. Теперь вращаем по часовой, устанавливая второй сверху, и так до тех пор, пока все они не займут правильное положение. Чтобы цилиндры не проворачивались, подкладываем под них нашу многострадальную косу и рычагом открываем дверь.

Мы внутри. Дверь за собой придется закрыть, а потом все той же косой замкнуть желтые контакты на ней. Откроется проход в соседнюю комнату, к Мечи. Что это за чемоданы свалены грудой в углу? Да они доверху наполнены билетами на «Девятый»! Сколько людских душ лишилось их из-за негодяя Гектора. Но сейчас с этим ничего не поделаешь: нужно придумать, как отсюда выбраться — входная дверь-то закрыта. Секундочку, но ведь вода уходит из этой комнаты сквозь пол! Значит где-то здесь должен быть сток. Перетаскиваем из соседнего помещения тяжеленный рыцарский топор и роняем его на одну из плиток, приблизительно посередине комнаты. После вас, леди!

Глоттиса, не могут столько времени проводить без езды, и вот бедняге плохо, он умирает. Единственное, что может спасти нашего друга — большая гонка. Но все здешние машины такие медленные... Им нужен реактивный двигатель.

Для начала Мэнни должен поговорить с механиками. Они вместе с Глоттисом находятся в первой башенке справа от лестничной площадки. Теперь идем на кухню и открываем ящик стола. Что там у нас? Ага, тряпки! Это можно использовать: возьмем одну из них, обмакнем в бочонок с маслом в помещении мастерской, а потом засунем в тостер. Ну чем не двигатель?

Сделаем еще одну промасленную тряпку и поднимаемся наверх к привратнику. Мэнни говорит с ним об украденных билетах, после чего получает грозное предупреждение в письменной форме от Гектора. Теперь спускаемся по лестнице вниз к подножию холма. Бруно! И ты здесь! М-да, похоже мы отвыкли от него за долгих четыре года. Зато теперь у Мэнни есть кружка. Поднимаемся на кухню и вешаем ее на сушилку. Теперь засовываем промасленную тряпку в тостер и — пожалуйста — у нас есть реактивный двигатель.

Глоттис спасен. Но ракетомобиль терпит крушение неподалеку от Rubacava.

Rubacava

Домино установил возле нашего старого автомобиля мину-ловушку. Нужно найти способ обезвредить ее.



Мэнни навещает Веласко и со стыдом и грустью признается ему в том, что найденный на Вершине Мира старый корабль капитана они обменяли на собачью упряжку. Когда моряк наконец-то лишит нас своего общества, нужно забрать с его стола бутылку, внутри которой находится маленький кораблик. Теперь на кухню «Синего Гроба», где Мэнни наполнит эту бутылку жидкостью из бочки.

Оливия хочет поехать с нами в El Marrow. Нет проблем, крошка, встречаемся у машины. Но если минут через пять ты услышишь взрыв, это значит, что поездка отменяется.

Последняя деталь: навещаем спящего Тото в его ржавой консервной банке и утягиваем из его шкафчика флакон с жидким азотом. Теперь все просто: Глоттис выпивает бутылку, потом опустошает всю бочку в «Синем Гробе». Достаточно, Мэнни просто заговорит с ним, как он... ну, в общем, его стошнит. Осталось лишь использовать на гигантской луже жидкий азот и выдернуть запалы. Автомобиль свободен! Но полдороге в El Marrow его захватывают какие-то странные бандиты в зеленых костюмах.

Nuevo Marrow

Сальвадор Лимонес! Да, похоже, организация разрослась. Что ж, да здравствует революция! Тем более, что цели у нас сейчас одинаковые.

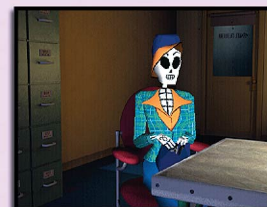


Нужно перекрыть Гектору канал поставки оружия. Отдаем голубю письмо с угрозами в наш адрес, затем показываем ему вынутую из мусорной корзины фотографию бывшего агента Альянса. Голубь улетит. По дороге бедную птаху сжует ворон, но цель все равно достигнута: владелец магазина Броузли получил письмо и принял угрозу Гектора на свой счет. Испуганный, он бросился в бега.

Поднимаем с пола белеющую косточку и выходим из штаба. По дороге Мэнни отнимает у Глоттиса пульт дистанционного управления. Теперь нужно подняться по двум металлическим лесенкам наверх, в комнату кастинга. Все актеры для шоу уже набраны? Что ж, придется создавать вакансию своими руками: берем с плитки кофейник, забираемся на леса и выливаем кипящую жидкость на голову одному из клоунов. В шоу только что появилось свободное место.

Возвращаем кофейник назад и вновь забираемся на леса. Что это? Машинка для искусственного снега? Вставляем в нее руку (да не свою, а ту косточку, что была подобрана в штабе) и забираем агрегат с собой (клавиша «ПЛЮС» на Num Pad). На секунду забегаем в гримерную, и можно возвращаться к Глоттису. Мэнни, ты неотразим!

Когда Броузли бежал по катакомбам, одна



из банок со спрутеллой раскрылась, и теперь за ним тянется след из невидимых пятен. Но стоит присыпать их костяной крошкой из нашего агрегата, как путь убегающего торговца зацветет яркими цветами. Цепочка зеленых пятен приводит нас прямо к началу темного туннеля. Похоже, без Глоттиса нам не обойтись. Продвигаемся вперед... Осторожнее!!! Вход в магазинчик охраняет здоровенный белый крокодил. Пультом дистанционного управления поднимаем машину повыше, подъезжаем к лесам и перелезаем на них. Теперь Мэнни должен пробежать на другой конец и начать спускаться по лестнице. Как только крокодил повернется к нему, хвост чудовища окажется прямо под машиной. Нажимаем на кнопку пульта, и можно смело входить в магазин. Два раза. В первый Мэнни должен срезать своей косой чехол с колокольчика, ну, а во второй он получит пистолет и заряды со спрутеллой к нему.

Настал черед посетить казино. От машины поднимаемся вверх по металлической лестнице и сворачиваем направо. Лифтер не хочет пропускать нас к Гектору, потому что ему не нравится наш костюм. Что ж, будем искать себе новый. Такой, например, какой надет сейчас на Чоучилле Чарли. Но вот беда: он не пойдет переодеваться, пока не выиграет. Какое счастье, что в казино по заданию Сальвадора работает его агент: перенастраивает игровые автоматы так, чтобы они приносили Гектору одни убытки. Говорим с Мечи, накидываем ткань на голову Чарли и быстренько отдаем приказ агенту. Теперь у Мэнни есть новый костюм, но лифтеру этого мало: он хочет подтверждения того, что мы действительно лучшие друзья Гектора. Нет проблем — в ответ на любой из его вопросов нужно называть цифру, последней появившуюся на табло у нас над головой.

В приемной нужно поговорить с мистером Флоресом, который со своей женой пришел сюда покупать билеты на «Девятый». После этого нас пригласят в кабинет. С первого раза разобраться с Гектором не удалось: он попытался сбежать по крышам, но сорвался, потеряв при этом свой чемодан с билетами. Мэнни должен посыпать костяной крошкой место соединения статуи со стеной и добавить спрутеллы. Поднимаемся наверх по лестнице, и билеты у нас!

Но Оливия оказалась предательницей. Она коварно расправилась с Сальвадором и теперь везет Мэнни к Гектору. Бедный Лимонес! От него осталась одна голова.

Гектор попытается убить Мэнни, и нужно будет быстро полить жидким азотом распустившийся на груди предательский цветок. Теперь говорим с головой Сальвадора и открываем чемодан. Золотой билет устремляется к останкам бывшего лидера Сопротивления. Но ведь где-то здесь закопано его тело, а с ним и ключ от багажника! Обходим оранжерею, и на пустыре позади нее билет выпорхнет из рук Мэнни, указывая, где находится могила. Ключ у нас. Открываем багажник черного лимузина, достаем пистолет и стреляем в домик, снабжающий оранжерею водой. Мэнни поднимается на холм и открывает стеклянную дверь. Прощай, Гектор!

...Девятый медленно отходил от перрона. Они оставляли мир, ставший за последние годы их домом, они оставляли даже верного Глоттиса — ведь демоны не могут покидать Землю Мертвых. И никто не знал, что ждет их впереди. Так заканчивается эта история. Adios, amigos!

СИ

Максим **ЗАЯЦ**







FALLOUT 2:
советы по прохождению






2Лянге: в статье есть подзаголовки двух уровней вложенности - основные (их четыре) и второстепенные (все остальные).

*Не так уж сильно изменилось положение дел со времен первого **Fallout** — все та же безвыходная ситуация, все те же беспомощные соплеменники, все тот же злобный мир, готовый сожрать героя, несмотря на всю его, героя этого, избранность. На сей раз потомку спасителя мира из первого Fallout предстоит спасти (вероятно, это наследственное) родную деревню от верной гибели посредством добычи чудодейственного чемодана, превращающего безжизненную пустыню в райские кущи — его посылают найти **Garden of Edem Creation Kit**, а, попросту, **G.E.C.K**.*

Кого послать?

Вопрос на засыпку — кого же послать за этим творением рук человеческих? На выбор прелагаются живучий головорез, не обремененный излишним интеллектом, не менее тупой жулик, а также умная и очаровательная, но слабая девица. Или, как всегда, пойдем своим путем? Понимаю, глупый вопрос.

Параметры остались прежними — сила, отвечающая за жизнь, вес переносимого груза и ранения, наносимые противнику кулаками или холодным оружием; восприимчивость, влияющая на меткость стрельбы и реакцию в бою, и прочее, прочее... Зато изменились некоторые требования — если в первой части приобретение **Power Armor** давало дополнительные три очка к силе, то **Advanced Power Armor** второй части дает уже четыре. Как и в первой части, лучшее оружие требует шести сил, но и с пятью **Gauss gun** является не менее смертельным (другое дело, что ошибок будет больше). Требования к остальным параметрам остались практически без изменений, разве что харизма около семи, в связи с сильно возросшей популяцией, будет приносить ощутимые результаты. Увеличить некоторые из этих параметров можно в **Братстве Стали** и **NCR** (см. ниже), а также воспользовавшись соответствующими **perk**'ами — **gain strength**, **gain endurance** и т.д.

В списке возможностей место **Night Person** занял **Sex Appeal** — привлекательность для **NPC** противоположного пола. Полезность его достаточно сомнительна, но, в ряде случаев, это качество оправдывает себя для «дипломатичного» героя, особенно, если вы играете за персонаж женского пола (так **Vic**'а можно выкупить за **500** монет вместо **1000**, проведя ночь с начальником гильдии работорговцев :-)

Изменился и ряд требований в отношении навыков — путешествие по карте становится значительно более продолжительным, путь между ближайшими городами занимает не одну неделю, да и локаций стало больше (на две, не считая пригородных, вроде **Ghost Farm** возле **Modoc**'а). Пока герой не найдет машину, все это расстояние ему придется проходить пешком. Такой путь сопряжен с бесчисленным количеством опасностей, (самое страшное, что могло произойти в первом **Fallout**, — наткнуться на патруль мутантов, теперь же можно легко встретить стаю Когтей смерти или «чужих»... или все тот же патруль мутантов; соответственно, **outdoorsman skill** будет совсем не лишним в списке навыков). Большее применение получил **unarmed combat** — возникшая в городе потасовка без применения оружия не положит начало охоте на героя всем городом, а хороший **speech**, как всегда, и вовсе позволит избежать таких неприятностей.

Несколько изменилась система использования очков для развития навыков — теперь ограничением является **300**%; до **100**% очки расходуются **1\1**, до **126** — **1\2**, до **150** % — **1\3** и т.д.

Начальное выживание как задача

Так как же, собственно, выжить в этом мире? Скажем сразу, сложно. Для начала надо пройти испытание, которому подвергают «избранного» — выжить в храме. На первый взгляд, ничего сложного в этом нет — обитающие там гигантские муравьи и крупные скорпионы достаточно безобидны, если пользоваться тактикой «один раз ударил — отошел». Подобным способом можно очистить от этой нечисти и весь храм без единого для себя повреждения. Стоит только обратить внимание на предупреждающие надписи «**You see a raised plate**» — лучше не наступать на подобные ловушки (из стен летят колья).

В сундуках и горшках можно найти **3** мешка с исцеляющим порошком, и они будут очень кстати, если останутся после расправы над насекомыми — у выхода инициата поджидает соплеменник, который должен провести окончательное испытание посредством банального мордобоя. В принципе, есть возможность избежать этой неприятной процедуры, уговорив его разойтись мирно (что значительно более выгодно с точки зрения получаемых за этот обряд **expirense points**) или выкрав у него ключи от двери. Но если не получится или не будет желания, можно и поразмять кости. Он обещает честный бой, но вся беда в том, что, проиграв, герой лишится жизни. Так что вполне справедливым будет бросить перед боем на пол копье и мешки с лечебным порошком, а во время поединка поднять их.

Там, на постьядерных просторах

Итак, герой расквасил нос своему экзаменатору и, получив священное облачение великого предка, вышел из храма под палящие лучи пустынного солнца постьядерной американщины. Теперь у него все впереди.

Можно облазить деревню в поисках нескольких мешков с порошком, выполнить пару квестов, поучиться искусству владения холодным оружием у одного из соплеменников и проапгрейдить копье — никакого другого оружия герою не достанется, ну, а на безрыбье... сами знаете.

Вышеозначенные бескрайние просторы радиоактивных американских степей и пустынь населены бесчисленными Когтями Смерти, разнообразными **Geck**'ами (что-то вроде помеси ящерицы с сусликом), неизвестно откуда взявшимися Чужими и ордами охочих до чужих денег и крови бандитами да работорговцами.

Первым делом надо встретиться с торговцем **Vic**'ом, который, по слухам, должен находиться в **Klamath**. Быть может, он знает что-то о загадочной обители предков — **13-ом** бомбоубежище, где наверняка хранится чудодейственный **G.E.C.K**.

Но поначалу ключ к успеху будет заключаться в приобретении хоть какого-нибудь огнестрельного оружия. Где же его достать?

В НАСЕЛЕННЫХ И БЕЗЛЮДНЫХ ПУНКТАХ

Об этом стоит помнить всюду

Привлекательное место для купцов, они стекаются сюда со всех концов пустоши. А что такое «купец»? Купец — любимая добыча, а, порой, и пища бандита. Побродив вокруг города недельку-другую, можно серьезно поправить свое материальное состояние довольно простым образом — шанс стать свидетелем нападения на караван предоставляется по несколько раз на дню, при этом можно спокойно постоять в сторонке и посмотреть, как две группы людей делают друг из друга фарш. При этом главное — не попасть под шальную пулю: и те, и другие любят стрелять очередями, а на начальном этапе герою много не понадобится. Если есть желание, то можно помочь одной из сторон — благодарности ждать не стоит (главное — не мешать бандиту, атакующему начальника каравана), но победившие купцы значительно полезней живых бандитов. Лучше всего держаться у края карты — иначе, если возьмут верх бандиты, герой может стать их очередной жертвой. Если же повезло купцам — можно безбоязненно поковыряться в останках вояк и подобрать себе приличный арсенал.

Во время подобных рейдов есть риск наткнуться на стадо хищников или банду грабителей, которые постараются посмотреть, что у вас в карманах, а заодно и внутри. На этот случай при появлении сообщения об очередном **encouter**'е, выгодно по его загрузке сразу же нажать «**A**», первому, вызвав режим боя. Если это безобидные купцы, то никто не помешает сразу же прекратить его, а если кто-то, с кем встречаться пока не стоит, то у героя уже есть один ход для того, чтобы успеть скрыться. Эта маленькая хитрость работала еще в первом **Fallout**, но сейчас она приобрела еще большую актуальность (крайне неприятно оказаться окруженным стаей скорпионов или огненных **gecko**).

По окончании хода бой, как правило, прекращается, и противник сразу же пытается взять инициативу в свои руки. Этого можно избежать, повторно войдя в режим боя. И так до тех пор, пока враг не окажется быстрее или герой не покинет карту. Вообще, **combat mode** чрезвычайно полезен и в «мирной жизни» — например, им можно воспользоваться для того, чтобы проникнуть в **Vault 8** в **Vault City** — охранники говорят, что доступ разрешен только гражданам города, но в **combat mode** можно смело пройти мимо них, стрелять они не станут.

Не стоит ходить по городу с оружием в руках (и в руках участников партии тоже), особенно в **NCR**, если только сознательно не искать неприятностей. С соратниками лучше расстаться на входе в город — их присутствие отрицательно влияет на харизму, если только нет специального «дара» — «**Magic personality**».

Очень выгодно использовать в бою лифты и двери — так в **Winaminga Mine** можно расправиться с «чужими», поднимаясь и опускаясь на лифте в течение одного хода, не оставляя тварям ни малейшего шанса (при условии, что общее число action points позволит выстрелить и вернуться в лифт). Аналогичным образом можно использовать и двери (особенно против животных, у которых нет возможности их открыть). Очень эффективны дверные проемы, не позволяющие нескольким противникам одновременно атаковать героя. С дверьми связан и еще один забавный способ — воспользовавшись **lockpick**'ом, можно запереть закрытую дверь (судя по всему, это не действует на металлические двери баз и бомбоубежищ). Кстати, самому открывать хорошо запертые неметаллические двери вполне можно, как и раньше, при помощи динамита — главное, успеть отойти подальше.



Очень часто **NPC** «обижаются» на то, что герой шарит по их ящикам или ходит по их дому. Как правило, перед нападением следуют неоднократные предупреждения. Исключением является атомный реактор **Gecko** — за попытку пошарить по шкафам в синем секторе сразу следует нападение.

Klamath

Vic'а не оказалось в городе, зато в его хижине можно найти несколько занятных вещиц, например, однозарядное 9мм ружье — не фонтан, но стрелять можно.

Klamath населен вполне безобидными жителями, готовыми поделиться с героем некоторым количеством «экспы», разумеется, в обмен на выполненные задания. Некоторые даже готовы обучить героя каким-нибудь навыкам, например, стоящий справа один из завсегдатаев бара в центре города. Там же можно встретить и первого компаньона — туземца **Sulik**'а, который станет первым участником партии героя, если тот выкупит его из долговой ямы за «каких-то» **350** монет. У **Sulik**'а можно будет позаимствовать кожаную куртку, которая долгое время будет единственной броней. Сделав в **Klamath** все, что можно, герой должен направиться в **Den** — настоящее гнездо работорговцев и прочих отбросов общества.

Toxic Caves

Для того чтобы безболезненно ходить по радиоактивным лужам, следует воспользоваться защитными сапогами (достаточно просто иметь их в инвентаре) — они лежат в комнате справа от входа. Еще пара лежит в запертой части лагеря охотников за **geck**'ами в Klamath.

Починив генератор, необходимо воспользоваться обычной электронной отмычкой — новая **mark 2**, по непонятным причинам, с этим лифтом не работает.

Den

Если нет желания участвовать в перестрелке между бандами (последний квест, который дает вам Лора), можно спокойно постоять у стены церкви и подождать, пока банда Лоры убьет охранников. После этого останется только получить обещанные деньги, но, если зайти в церковь, бой начнется снова — на героя нападут недобитые остатки первой банды.

Освободить **Vic**'а из лап работорговцев можно двумя способами — непосредственно выкупив его у работорговцев или перебив последних. Тут как раз пригодится возможность запирать двери между помещениями. Банда — прекрасный источник «экспы» и материального благополучия (конечно, весьма относительного) для начинающего героя, а также залог высокой кармы.

Для начала стоит выполнить ряд заданий, позволяющий подкопить средств для приобретения хотя бы кожаной брони. Можно вступить в гильдию работорговцев, можно даже продать им **Sulik**'а (причем, значительно дороже, чем обошлось его освобождение), но это крайне отрицательно отражается на карме, а встреча в пустыне с патрулем ренджеров из **NCR** не сулит ничего хорошего.

Вообще, если в городе что-то пропало из имущества героя, вполне возможно, что это работа местных детей. Обычно пропавшее имущество объявляется у одного из торговцев.

Modock

Особых советов про этот город дать нельзя, за исключением одного — в доме **Grisham**'а вы можете приобрести еще одного участника партии. Если в разговоре с его детьми (сыном или дочерью, в зависимости от пола персонажа) перейти на более близкие отношения, то в самый интересный момент появится их отец и потащит парочку в местный загс — таким образом герой обзаведется мужем или женой (причем, у детей **Grisham**'а достаточно своеобразные взгляды на сексуальную ориентацию).

Однако у этих **NPC** есть одна неприятная черта — никаких особо полезных навыков они не имеют, а также наотрез отказываются ждать вашего персонажа в нужном месте. Так что избавиться от них можно будет только одним способом, что весьма негативно отразится на карме.

Vault City (Vault 8)

Непосредственно в **Vault 8** для того, чтобы открыть двери на втором этаже и получить чип от компьютера Братства Стали, а также найти несколько десятков water **chip**'ов (из-за банальной бюрократической ошибки некоторое их количество было отправлено в **Vault 8** вместо **Vault 15**), требуется достаточно большая сила (девяти хватает, шести — нет).

Redding

В первой половине города обитает доктор, который всего за $**100** может вылечить всю партию, что раз в пять дешевле даже одного **stimpak**'а.

В заднюю комнату казино за запертой и охраняемой дверью можно проникнуть через колодец, находящийся на этой же части карты. Ничего особенно полезного в этой комнате нет, но на пару монет хватит.

Vault 15

Если герою удалось проникнуть в **Vault 15** и не вызвать нападения бандитов — этого можно добиться сказав им (если позволит сочетание **speech, IN, CH**), что герой — новичок в их банде, — то не стоит лезть к главарю, находящемуся на третьем этаже в спортзале. По крайней мере, положительный герой вызовет у него резкую антипатию, и без должной подготовки, хороших оружия и брони справиться с ним и его окружением получится вряд ли.

Navarro (Enclave)

Придя в **Navarro** в поисках базы **Enclave**, герой наткнется на человека в красной рясе, говорящего, что база находиться на юге. На самом деле он бессовестно врет — база на севере.

Когда герой приходит в **Navarro** в очередной раз, то автоматически накидывается на монаха с обвинениями во лжи. После непродолжительной перепалки тот достает рацию, чтобы поднять тревогу. Не дать ему это сделать можно, выбрав ответ «**Wrong move, pal**» (или что-то в этом роде). Ни в коем случае не пытайтесь как-то уладить дело — иначе по хорошему вам на базу уже не попасть.

Вообще, район **Navarro** чрезвычайно опа-










сен из-за местных патрулей. Наткнувшись на один из них, без достаточной подготовки лучше всего сразу же покидать поле боя.

San-Francisco

Здесь есть два магазина с большим ассортиментом товаров, который обновляется с определенной периодичностью. В каждом магазине имеется от двух до четырех тысяч долларов, и если герой что-то продал на эту сумму, то деньги снова появятся в магазине спустя несколько дней. Сей трюк можно проделать и в других городах, но больше нигде нет такого богатого ассортимента. При хорошо развитом навыке воровства (например, **85%**) имеет смысл проделать одну вещь — приобретя что-то в магазине на всю сумму наличности, имеющуюся у героя, эту же сумму выкрасть у продавца. Дело в том, что ничего, кроме денег, у него стащить нельзя.

К слову, в этих магазинах продается **Power Armor**, который можно проапгрейдить до **Hardended Power Arwor** в секте хаболистов у одного из ученых, причем, заплаченные деньги у него всегда можно точно так же «получить» назад.

Городской доктор может провести операцию по увеличению устойчивости к повреждениям и огню посредством укрепления самого героя частями **combat armor**, что, правда, весьма отрицательно влияет на харизму. Причем, если вступить в секту хаболистов, то он откажется иметь с вами в дальнейшем какие-либо дела. То же относиться и к двум мастерам рукопашного боя, живущим в китайском квартале.

Если выполнить задание охранника Братства Стали и принести ему план постройки вертолета из **Enclav**'а, то он пропустит героя внутрь базы. Причем, сами планы не отберет, а лишь сделает с них копию — так что вариант беспроигрышный. Компьютер же в Братстве Стали может увеличить характеристики героя, если найти соответствующие чипы — (их можно найти в **Vault 8 — St, Enclav — Ch, Sierra Outpost — In, Military Base — Pe**). Да, перед операцией не забудьте принять несколько антирадиационных таблеток, иначе рискуете получить значительную дозу облучения.

В танкере, стоящем в порту, есть еще пара замечательных магазинов. Замечательны они своими низкими ценами — даже при слабо развитом barter'е за книжку по электронике просят всего ~$**170**. Правда, стянуть у продавцов ничего нельзя.

При выполнении квеста по спасению девицы от «чужих» и прочих тварей в трюме танкера следует обратить внимание на то, что эта девица находится в опасности — если на нее нападет одна из тварей, выполнить квест может не представиться возможным. Если же одна или несколько тварей все-таки заинтересовались девицей, спасти ее можно, отвлекая животных на себя. Этот совет применим и в остальных случаях — например, когда один из участников партии в результате тяжелого ранения пытается убежать, но его преследует враг.

При прогулках вокруг Сан-Франциско можно наткнуться на банду **mercinaries**. Их слабость обманчива — они вооружены **ripper-am**'и и **power fistam**'и. Даже обладателю **Advanced Power Armor** мало не покажется при встрече с ними.

Military Base

Единственный совет, который можно дать — мутанта на **4** уроне лучше всего атаковать первым и убить с первого же хода. В ином случае он вызывает подмогу в лице нескольких Когтей Смерти. Чем дольше он проживет, тем больше животных к нему присоединятся.

ЭКИПИРОВКА

Оружие

Из **small guns** самым эффективным является **M72 Gauss rifle (32-43)** — при



150% этого **skill**'а мало кто может выдержать более одного прицельного выстрела по глазам. Даже закованные в **Advanced Power Armor** (правда, эта броня надежней защищает от энергетического оружия, нежели от огнестрельного, что придает дополнительные плюсы при использовании **gauss rifle**) обитатели **Enclave**'а не являются исключением. Еще одним неоспоримым преимуществом **Gauss rifle** является его дальнобойность — **50** шагов. Единственный же недостаток — относительная ограниченность в патронах. Они попадаются достаточно редко, поэтому лучше их экономить. Приобрести **Gauss rifle** можно в **San-Francisco** или **NCR**, как только у героя окажется достаточно денег (**CH7**, barter **~20 — ~$35.000**).



До этого очень эффективна парочка — десятизарядный **Pankar Jackhammer** (**18-29**, **range 35**) или более широко распространенный **H&K CAWS** (**15-25**, **range 30**)+



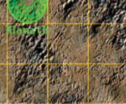
223. **pistol** (**20-30**, **range 30)**, тот самый, что появлялся в первом **Fallout** после выполнения квеста фермера из **Hub**'а. Теперь он попадается достаточно часто, но стоит дорого. Бесплатно его можно получить, порывшись на складе третьего этажа в **Vault 15**.





Появилась своего рода замена **Assault Rifle** — знаменитый **7.62 FN FAL**. Не то что бы он намного лучше, но, все-таки, **11-22** против **8-16** (правда, дальность **35** против **45**). В **Gecko** (у **Skeeter**'а) и **New Reno** (у **Eldridge**'а) на него можно установить ночной прицел. Там же можно увеличить вместимость магазина до **100** патронов у **Assault Rifle** (его можно получить бесплатно, выполнив квест в **Ghost Farm**), проапгрейдить **Magnum revolver** (приделать **speed loader**),





Desert Eagle (увеличить обойму до **20** патронов), **H&K 11** (**10-20**, **range 35**), если выполнить задание шерифа в **Redding**'е по устранению банды Моргана, то встретившийся третий брат **Frog**'а оставит герою «в наследство» как раз такой автомат (**13-23**, **range 40**). Остальные два брата и их банды, как правило, «оставляют» «**Light support weapon**» (**223, 20-30, range 40**) и «**M60**» **7, 62** или обычный огнемет.

Под **9мм SMG** из первого **Fallout** и **H&K P90c** (**12-16**, **range 30**). На первый взгляд, ничего особенного, но каким-то образом это оружие исхитряется наносить повреждение даже герою в **Advanced Power Armor**.

Vindicator minigun — **4.7mm** (**14-19**, **range 30**) — крайне занятная вещь для героя, умеющего управляться с **big guns**... или для Маркуса :-)



M3A1 «Grease gun» — 11mm (45) 10-20, range 20. Под тот же калибр в игре сущестствует тот самый пистолет-пулемет Томпсона, но он менее эффективен — **3-20, range 32**.



Броня

Помимо присутствовавших в первой части, у каждого из видов появились еще и модификации. В **Den**'е можно приобрести кожаную броню, а в **Vault City** — кожаную и железную со всеми возможными модификациями. В **Vault 13** — **combat armor. Power Armor** можно найти в **Military Base** и на нефтяной платформе, **Advanced Power Armor** — в **Enclave**'е.

ОБ NPC

Наконец-то решена проблема застревания **NPC** в дверных проемах — теперь можно воспользоваться соответствующей опцией в меню. Другими способами использования этой возможности являются: удаление союзников с линии огня без потери **action points**, продвижение **NPC** к месту действия — так, **Vic** ужасно медлителен, и, порой, заставить его встать в нужное место можно лишь таким способом.

Теперь можно использовать навыки **NPC** в мирных целях — если **NPC** находится поблизости с тем, что герой хочет починить или исследовать, и если его соответствующий навык более развит, чем навык героя, то он воспримет это как задание и бросится выполнять.

Klamath — Sulik (melee weapons)

Den — Vic (repair)

Vault City — Cassidy (small guns)

New Reno — Myron (science) может производить stimpak'и.

Gecko — Lemmy (doctor)

Brocken Hills — Markus (big guns) не носит брони.

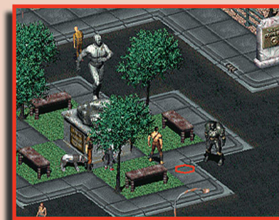
Vault 13 — Goris. Это говорящий Death Claw.

Так же можно заполучить в партию пару собак и охранного робота, но это уже тема для солюшена.

СОКРАТИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ

И в заключение — еще немного полезной информации. Разработчики обещают в ближайшее время выпустить патч, ликвидирующий ряд проблем, вызывающих сбои компьютера и исключающие простые неувязки. Так, будет исправлено явление призрака шамана герою после того, как найден **G.E.C.K**, периодически проявляющийся глюк с машиной (от нее остается один багажник, в принципе, это «лечится» покиданием локации и возвращением на место), сбои при использовании меню automap. Обещана также оптимизация загрузки и сохранения игры.

Однако уже сейчас существует неофициальный патч, написанный некими умельцами, который разбивает основной master.dat файл на несколько частей, благодаря чему каждая из них считывается по мере необходимости, что значительно ускоряет процесс загрузки. Скачать эту полезную программку можно на **http://rpg.newgames.ru/filez/f2undat.zip**. Однако устанавливать — только на свой страх и риск.



Артем КОВАЛЕВ

СИ

Продолжение следует...

Настройки

1. Владельцам **Matrox G200:** игрушка работает с **Quake2 d3dwrapper** (скачать можно с **www.g200.com** или **www.matrox.com**). Скопируйте его **opengl32.dll** в **\Sin**, установите «**Default OpenGL**» в настройках видеодрайвера, а затем нажмите «**Apply**...». Однако, возможны следующие визуальные проблемы:

— никакого эффекта присутствия под водой, как будто ее нет;

— не видно никаких платформ и заборов, использующих решетки, а также ступенек и текстур на лестницах (только голые столбики и брусья). Приходится долго соображать: что же здесь за препятствие или как наступить и не провалиться;

— не удается зажечь ни одного источника света из Items — в темноте будут проблемы, но таких мест немного.

2. Установите **Always Run**, **FreeLook** и управление мышью и клавиатурой. Установите курсор **Left**, **Right** на повороты влево и вправо (по умолчанию, это **Strafe** вбок);

3. **HUD** основного вида героя можно разместить с любой из 4-х сторон экрана (нельзя разве только по диагонали — вгоняет в тоску), также регулируется прицел и какую из рук показывать (для левшей и правшей), и показывать ли вообще. Дас ист МОЩЬ!

4. Убейте заставку (при старте она пытается перепробовать все видеорежимы монитора). Нужно изменить в файле **\SIN\BASE\default.cfg** (предварительно сделайте копию) строки вот так:

// Runs through Ritual logo and 2 demos

alias d1 «menu_logon»

alias d2 «»

alias d3 «»

// DEMO STUFF

alias q1 «»

alias q2 «»

5. Можно при необходимости запросто стирать **pak2.sin** (84 MB) — он равно копируется на диск каждый раз при старте.

Советы

1. Прыгать допустимо с любой высоты (за исключением дамбы на уровне **Freeport Dam**) — это практически не вредно для здоровья.

2. На некоторых уровнях есть смысл действовать так, чтобы не сработала сигнализация security, в противном случае вас ожидает смерть.

3. Игрушка обладает интерактивным окружением: компьютеры, телефоны и прочие средства коммуникации вполне дееспособны. При помощи некоторых терминалов (их экран работает) осуществляется управление объектами (сигнализация, двери, сейфы и т.п., есть даже эмуляция DOS: команды dir, type и др.).

4. «**C**» — вторая ключевая клавиша в игре после <**Ctrl**>. Все двери, все предметы и техника активируются этой кнопкой. Когда стоите над трупом, его медикаменты оружие, ключи и т.п. перейдут к вам также при нажатии <**C**>. Если же просто пройти над трупом, то получите только оружие.

5. Запомните свой **login** — все **Savegame** создаются под конкретное имя (например, blade).

6. Террористы и заложники могут появляться совершенно из ниоткуда и исчезать в никуда. Количество террористов при работающей сигнализации не поддается исчислению.

7. Когда кончаются патроны, действовать врукопашную иногда эффективнее, чем всаживать во врага обойму за обоймой.

8. Некоторые предметы можно двигать, ломать, расстреливать и т.п. (например, странный кирпич в стене, опора мостика, колонна). Иногда это необходимо для завершения уровня.

9. Не стреляйте заложников, дабы не попасть в черный список отряда **HardCorps**.

10. При переходе с уровня на уровень здоровье остается с прежнего уровня, так что сами понимаете...

11. Когда вы из-за нелинейности сюжета во второй раз попадаете на уровень на альтернативную точку входа, то все механизмы и устройства остаются в том положении, в котором вы их оставили.

12. Загрузить конкретный уровень можно командой map <**имя уровня**>. Уровни не являются отдельными файлами, а размещаются в одном **pak2.sin**. Список уровней (их 36) и их map-имен приводится в конце статьи и в скобках в прохождении.

Коды

SUPERFUZZ — god mode

WUSS — все оружие

NOCLIP, NOCOLLISION — ходить сквозь стены (<**Space**>/<**z**> — вверх/вниз)

HEALTH 999 — 999 единиц здоровья

WALLFLOWER — нет прицела

Оружие

В вашем распоряжение находятся следующие основные виды оружия:

1. Fists — кулаки



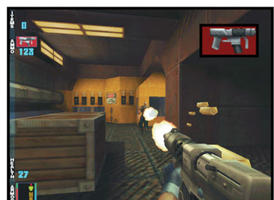
2. Magnum — магнум (пистолет)



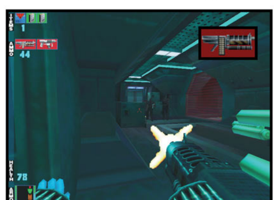
3. Shotgun — ружье



4. AssaultRifle — винтовка-автомат



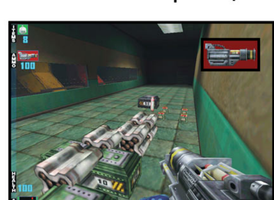
5. Chaingun — ленточный пулемет



6. SpiderMine — прилипающие мины



7. RocketLauncher — ракетница



8. PulseRifle — импульсная винтовка



9. QuantumDestabilizer — квантовый дестабилизатор





10. SniperRifle — снайперская винтовка

Inventory

В процессе игры вы собираете необходимые предметы, которые хранятся «в бездонных карманах у Блейда». Как он, бедный, таскает мешки с деньгами только? Жизненно-важные из Items:

Health pack #health1.pcx - ампулы со стимуляторами

Jacket — бронежилет

Pants — бронештаны

Helmet — бронешлем

ComLink — устройство спутниковой связи

Ammo — патроны

Yellow Card — желтая карточка

Blue Card — синяя карточка

Green Card — зеленая карточка

Orange Card — оранжевая карточка

ID_Card — идентификационная карточка

Key — простой ключ

Money — мешок с деньгами

Flare — источник света

U4 — ампула с наркотиком U4

MissionStatus — выдается при выполнении одного из заданий миссии

Тренинг

Потренироваться можно в штабе **HardCorps** (выполнено в виде отдельного уровня). Один конец коридора — разнообразные тиры, стрельба по тарелочкам и мишеням, другой — сражение с имитациями террористов в боевой обстановке (имитация ничем не отличается от реальной игры). Каждое испытание запускается при помощи компьютера <**C**> — свет над дверью в тир сменяется с красного на зеленый, и можно заходить внутрь. Прервать надоевший тренинг можно в любой момент рычагом поблизости. Если же вы прошли испытание, ваш результат заносится в базу рекордов — можно посмотреть тут же на другом терминале. У тира есть выдвигающиеся трибуны, якобы для зрителей (кнопка). Как вам стрельба по тарелочкам? 10 из 10? Или опять этот болтливый хакер утверждает, что он лучше? В процессе перестрелки можно наблюдать танцующих и корчащихся под пулями врагов. Когда их больше не остается, нужно поискать подсвеченную белую кнопку — появится следующая порция. Можно стрелять в разные части тела, эффективнее всего — в голову, затем труп складывается пополам. Незабываемое зрелище, веселее было бы, разве что если бы они связывались узлом... Оружие доступно любое.

Вкратце: сюжет и герои

1. Blade

2. Elexis Sinclaire

3. JC

4. Mancini

2037 год, город FreePort. Вы — Blade, работаете в отряде HardCorps, который является чем-то вроде службы 911, совмещающей в себе также функции полиции, отряда по борьбе с терроризмом, а также всякой нечистью и мутантами. Вам помогает некий молодой хакер JC, которого вы поймали как-то на взломе сервера родного HardCorps и которому, не будь у вас в тот день хорошее настроение, грозила бы тюрьма далеко и надолго. Так или иначе, мальчишка сложил двоичные два плюс два и согласился вам помогать. На счету JC взломы десятков крупнейших корпораций и тысячи долларов, но продолжает строить из себя пай-мальчика даже будучи пойманным с поличным во время последнего неудачного взлома по заданию некоего преступного босса Mancini, которому понадобилось вставить палку в колеса HardCorps.

Городом правит могущественная корпорация SinTEK, которая стала еще влиятельней со сменой ее главы — отец Синклер преподнес ее своей дочери Элексис Синклер (Elexis Sinclaire) на блюдечке с голубой каемочкой. Ходили слухи, что дочь сама приложила к этому руку. Элексис известна своим своенравным характером, ей все равно, что скажет пресса, бизнесмены и простые люди, у нее есть своя цель, для достижения которой она использует любые средства, например, связи с тем же Mancini. То, что все вместе они промышляют темными делами, не вызывает сомнения, а, стало быть, Blade рано или поздно должен будет ими заняться лично. Клубок начинает распутываться с ограбления банка и приводит к Манчини — воля случая и масштабов выпитого JC кофе.

JC: Да что тут особенно рассказывать? FreePort такая же дыра, как и все остальные городишки на этом свете. А мне-то что? Я живу только взломами, хакер, в общем. Взломы, подбор паролей, кража информации — все для солидных людей, готовых платить. А браться за сомнительные делишки статус не позволяет уже, знаете ли. Ну, и предоплату я беру — на вагон пива хватает. Только с HardCorps неувязочка вышла: системные логи с тройным зазеркаливанием не учел! Кому это надо? У всех двойное, а у этих... — даже говорить не хочу, попался как мальчишка, в общем. Блейд выследил. Уважаю, уважаю - меня поймать не так просто. Он умно поступил — решил меня к себе переманить. Ну, поначалу не очень-то он и звал, в общем, три часа я перед этим здоровым лбом распинался, какая ему от меня выгода, тра-ля-ля, пока он не согласился. А что поделаешь? Светила тюрьма «далеко и надолго», как он любит говорить — уж лучше отработать, да и шансы у меня неплохие: я ему наплел про пай-мальчика, трудное детство и прочие слезности. Теперь, вот, неплохо работаем с ним в паре: он - мускулы, а я — мозги. За последний месяц раскрываемость даже повысилась на 15 процентов. Я уже подумываю: «а не остаться ли мне в HardCorps?». Все легально, лицензия на взлом, так сказать. Надоело бегать, знаете ли. Только безбашенным этот Блейд иногда делается — в бой рвется без подкрепления, куда нормальный бы не полез, хотя, конечно, ему видней. Как адреналинчик вскипает, так даже по рации его не узнать. В общем, не знаю, как такому автомат доверяют. Он наивный малый, конечно, думает, мир можно исправить, переловить кого надо — и все будет нормально, ну, да ладно, у каждого свои приветы. А вот и он, кстати.

Blade: Эй, JC, что ты там опять бормочешь? «Ловись байтик...»? Что Т-коннектор СНОВА делает в моей кружке? Ты несносен, как я тебя еще терплю! JC, сейчас я тебя.... А вы кто? Когда, наконец, можно будет придти, плюхнуться в кресло и просто отдохнуть без посторонних? Эй, неси кофе, кому говорю, я устал как ... не важно. Проклятье!

(Вой сирены)

JC: Ха, Блейд, новое задание. Сдается мне, что Т-коннектор так и останется на дне твоей кружки. Собирайся! В курс дела я тебя введу уже по пути. #snap001.pcx

ПРОХОЖДЕНИЕ

Level 1. Over FreePort City Bank



(intro)

JC: Блейд, код ситуации ES15.

Blade: Эй, умник, переведи на нормальный язык!

JC: Блейд, надо было учить кодекс НС — «Ограбление банка». На крыше замечены террористы, поэтому тебе выделен вертолет. Что ты зеваешь? Ты слушаешь, Блейд? Тебе надо расчистить крышу и пробраться внутрь здания. Сбивай ракеты, Блейд! Террористы засели крепко...

Blade: Ага, уж, эт, прыткий попался! На! Откуда они только вылезают, я не успеваю их пересчитывать! Эй, давай мозговой штурм, что делать, JC?

JC: Посмотри вокруг, Блейд, попытайся проникнуть внутрь естественным образом!

Blade: Что ты несешь? Когда ты мне доставишь удовольствие хоть раз услышать от тебя дельный совет! Последний раз я естественным образом оказывался на крыше... вылез еще один!.. Хотя, постой. Вижу SinTEK-овский рекламный щит... провожаю его вниз взглядом. Дыра в крыше, JC. Иду на штурм, как понял? Прием.

Blade вихрем врывается внутрь банка.

Level 2. Freeport Bank (bank)



Blade: JC, вижу банковские АТМ. При чем тут адобовский Type Manager?

JC: Блейд, ты, конечно, гора мускулов, не спорю, но о кредитках и банкоматах-то слышал? Даже обидно, Блейд! Это, между прочим, то, что я ломаю половину своей сознательной жизни! АТМ проверяет деньги на счету абонента (для этого знать номер счета и PIN - персональный идентификационный номер) и переводит деньги со счета на счет. Доберешься до центрального компьютера в банке, и мы сотворим с твоим счетом чудеса, но это, как ты понимаешь, не является первостепенным для твоей миссии.

Blade: Умник, оставь свои штучки. Я в холле, вижу эскалатор. Что дальше, JC?

JC: Ты что, не в форме? Занимайся своим обычным делом, Блейд. Умерщвляй пачками представителей террористически настроенных масс. Уж не подсказать ли мне, где курок твоей пушки?.. Блейд, замечена миграция масс, действуй. А вернешься — затащу тебя в обязательном порядке на испытательный полигон Combat Exercises в штабе.

Blade: (хмык... слышна пальба)

JC: Так, я добрался до карты здания с тепловыми датчиками. Блейд, дверь справа от эскалаторов ведет к выходу из банка и на улицу. Через улицу, со стороны второго выхода прорывается подкрепление. Вы должны встретиться у фонтана. Если они замешкаются — помоги им.

Блейд в три прыжка преодолевает эскалатор, отстреливая террористов. За дверью заложница. За следующей дверью коридорчик и комната, где захватили менеджеров банка. Герой хватает со стола ключ и шлем и возвращается к эскалаторам. Арочный коридор ведет в холл с фонтаном и часами (коридор с другой стороны холла ведет ко второму выходу из банка).

Blade: Уже здесь. Ага! Манчини? Ему-то что здесь... уходит!

JC: Не знаю, Блейд. Но твоя жизнь станет гораздо проще, если отключить систему охраны. Судя по датчикам, за стойкой под часами есть незапертая дверь. За ней коридор, который ведет к железной бронированной двери (для кода — два диска в стене). Пока не отключена система охраны банка, даже не пытайся этого сделать (пулеметы под потолком). Иди в первую дверь слева Employees (для нее нужен был ключ). Наверху запертая комната — центральный пульт.

Blade: Вижу, я обо всех уже позаботился. Дверь заперта — выбиваю стекло и через перила прыгаю внутрь. Еще дверь. Большой терминал. JC? Прием.

JC: Когда Блейд добрался до местной DOS, во мне взыграла хакерская кровь. Все номера счетов клиентов и их PIN номера Блейд легко прочитал с моей помощью (о, ля ля! Запахло вкусными зелеными бумажками) даже без применения алгоритмов дешифрации по 128-битному ключу. Однако, я взломал для Блейда доступ только к счету этой fatal вуман Elexis Sinclaire. На все остальное ушла бы уйма времени.

Blade: JC, что ты там бормочешь! Я спрашиваю, как с этим работать, хакер ты или я, в конце концов!

JC: Извини, Блейд, я тут ласкал глазами бедра эээ... твоей кружки. Значит так: отключи охрану банка Security Doors/Unlock, войди в Vault Security и установи Low Security — это отключит пулеметы у железной двери. Код найдешь в Current Vault PassCode — у себя я вижу 14. Разряды этого числа надо установить на дисках. Войди в Customer Accounts и набери blade — узнаешь, наконец, свой номер счета и PIN, я уже давно тяпаю оттуда денежки на пиво (оба значения нужны для АТМ). Набери sinclaire — то же для Элексис.

Blade: Понял, JC, все коды у меня, а что такое DOS prompt? Ну-ка, поучи меня своим хакерским приемчикам, JC.

JC: Была такая древняя операционка, Блейд: войди в DOS prompt. Попробуй help, dir, type, cd и т.п. В директории C:\DATA диска находятся файлы .pwd с информацией обо всех счетах пользователей банка. После $ идет шестизначный номер счета, а после @ — идет 4-х значный PIN пользователя. Но перевести деньги (Wire Account) с этих счетов на терминале АТМ ты не сможешь: долго взламывать доступ к ним. Я взломал только счет Элексис Синклер. Там хватит денег и на нас двоих, Блейд. Ты понял намек?

Blade: Ты, я вижу, все мечтаешь о цистерне пива на черный день?

JC: А как же! Хех. Слева монитор с камерами слежения (камеры переключаются <**C**>). Видишь, еще есть заложница.

Blade: Не вижу, я тут нашел кое-какие игрушечки в шкафу, как раз для меня. Следующая комната. О! Сыграем в террористов-заложников (треск стрельбы ! О'кей, JC, я снова в холле с фонтаном.

JC: Перед тем, как открывать консервную железку с дисками, не забудь о заложнице - все двери открыты. Помни и о старине JC, Блейд. С тебя 5 синклеровских миллионов и пиво по окончании миссии. И сам будешь мыть свою кружку. Ох, как я люблю АТМ транзакции!

Blade: Чужие 5 лимонов? Любишь ты находить неприятности на свою... ладно, скажу при встрече.

JC: Хех, а то! Я сплю и вижу! Пошевеливайся, вспарывай железяку и закуси террористами... Теперь... Эй, подожди подкрепления!

Blade: Некогда, нельзя упускать Манчини, JC!

Блейд прыгает в пролом в полу - следующий уровень.

Level 3. Abandonded Buildings (abandon)



Blade: JC, да здесь целый подземный ход! Пока только двое террористов. Аптечка — ха-ха, вколю я адреналинчику.

JC: О'кей, Блейд, не увлекайся и держи меня в курсе. Не забывай собирать похищенные денежки — они наверняка что-то растеряли в суматохе.

Blade: Подожди, не нравится мне эта комната! Это... ДИНАМИТ, JC! Здесь все сейчас взлетит на воздух! JC, я влип!

JC: Ха! Уже молюсь, Блейд! Шевели своими тормозными хардкорпсовскими извилинами! Попробуй найти место, где

можно укрыться.

Blade: Кажется, нашел! Кирпич в стене шатается <**C**>. Ага, теперь по камням вверх, прыжок и — комната на втором этаже (грохот взрыва). Фух! Я был на волоске, JC! А за «тормоза» — моешь мою кружку. Ладно, обстановка: мешки с деньгами перекочевывают в мои карманы. Поднимаюсь вверх по лестнице — террористы. Конец прохода блокирован. Вниз. В дальнем конце улицы «фура» (стрельба). Похоже, они уже увезли деньги, JC, здесь только пара мешков.

JC: Не думаю, проверь-ка крыши ближайших домов.

Blade: Поднимаюсь на крышу по наклонной балке. Да откуда вы беретесь только (тарахтит пистолет)! Ага, джекпот, JC! Прыгаю вниз в ржавый кузов с деньгами.

JC: С прибавочкой к пенсии, Блейд.

Блейд снова возвращается в это же здание, расстреливает опору мостика (он рушится) — путь дальше свободен. От наклонной балки вниз по лестнице: в углу в стене Блейд замечает дырку — потайное место (нагнуться). Бродяги, карточки, еда. Блейд снова на крыше и через дыру спрыгивает на открывшуюся часть мостика. Дальше по коридору — охранники. Ломается лестница, герой перемахивает дыру в полу со стороны лестницы, нагибается и — он уже на парапете за окном. Через пролет Блейд прыгает на парапет противоположного здания, далее до окна и внутрь.

JC: Я добыл план здания. Ну, и развалины, Блейд. Тебе надо подняться по доскам и настилам на верхний этаж здания — это как раз над тем местом, где ты сейчас стоишь. Используй кирпичи в стене как ступеньки. Обернешься — увидишь обломок лестницы. Прыгай и хватайся (<**Space**>+<**Up**>). Упадешь — внизу есть лестница у сквозной дыры в полу. Беги по доскам на другую сторону здания. За террористами снова окно и парапет. По парапету за угол, увидишь террориста в окне — тебе нужно это здание. Сбегай по балке слева к сломанной лестнице за деньгами и возвращайся обратно в окно.

Blade: Не люблю «леса» и гнилые полы.

JC: Ха! Просто смотри под ноги. Внизу есть лестница. На досках на крыше два мешка. На втором ярусе два террориста — проваливайся туда через гнилой пол. За ними дыра в полу — выход на улицу.

Элексис брызгает специальным раствором U4 в лицо Манчини в наказание за провал операции.

Level 4. Construction Zone (csite)



Преследование продолжается. В первом же мусорном баке Блейд натыкается на террориста. Со второго бака за углом Блейд прыгает на лестницу вверх. Платформа и еще одна лестница на крышу — там заложница и террористы. Герой продолжает преследование — с разбегу прыгает на соседнюю крышу и продолжает преследование.

Blade: JC, в детстве я боялся высоты.

JC: Не волнуйся, если бы ты разбился, я бы тут же выслал вертолет, Блейд.

Blade: Доболтаешься! Вижу стройплощадку внизу.

JC: Чтобы не испортить себе look фейса, спускайся по балкам справа в стене... Ха! Этому строителю с молотом явно не нравится, когда его отрывают от завтрака. Блейд, видишь бочки у стены? Пальни-ка туда. Дыра — твой выход.

Blade: Вижу, JC. Сейчас я залезу на трактор и свалю пару колонн, затем перемахну по ним через решетку к дыре в стене!

JC: Будь проще, Блейд! Почему бы тебе просто не сбегать в вагончик к прорабу и не взять у него ключ?

Blade: Ладно, умник! Я в здании. Вижу террористов. Темень кромешная. И кто мне подсунул неработающий фонарь! Какой-то рычаг, похоже врубился свет! За ящиками проход. JC, да тут котлован с трубами целый! Ыыыхх! Вентиль заклинило!... Ага, подстрелю-ка я вон ту балочку наверху!

JC: Что, Блейд, закладываешь собственный бассейн?

Blade: Как видишь, плыву к трубе. Ну, и темень.

JC: Помочь? Иди по трубе прямо, направо, налево, налево, и направо будет дырка-выход (в трубе есть террорист).

Blade: Нашел, раздери мои глаза! Хм, бульдозер?

Выход: Блейд расстреливает за дыркой слева в заборе баллоны — они взрываются. В конце — подкоп под здание. Там террористы и заложница. Герой, едва не сломав себе шею в шахте лифта, снова оказывается на улице. Вот это агрегат! На мотобайке Блейд по доскам перепрыгивает на нем через две стены и давит террористов. Манчини убегает в метро — Блейд преследует его вниз по лестнице и через дырку в стене попадает на следующий уровень — в метро.

Альтернативный выход: бульдозером Блейд пробивает дыру на месте двери в заборе впереди, а потом допрыгивает по гнилому полу (внизу террористы) до спуска к дыре в кирпичной стене — вход в метро.

Манчини мутирует.

Level 5. Abandoned Subway (subway)



JC: Блейд, заброшенная ветка метро - идеальный перевалочный пункт для террористов, скорее всего, они все погрузили в вагоны. Ты должен найти их! На своем пути ожидай сильное сопротивление, много эскалаторов и зеленых дверок. Не забывай про деньги - мне скоро нечем будет платить квартплату.

Blade: Ладно, иждивенец несчастный!

Блейд пробивается вперед по перронам и эскалаторам. Вверх по лестнице за первой зеленой дверкой слева — тупик с мешочком. Затем он находит деньги в обоих туалетах под эскалаторами чуть дальше. Джекпот — в женском. Несколько раз монстр Манчини будет пробивать какую-нибудь дырку в стене и убегать. Точно так же будет пробита зеленая дверь к энергетическим панелям. Внутри герой видит дыру в полу и прыгает вниз. Далее снова цепочка коридоров, бродяг и террористов. В первом заброшенном вагоне метро на полу Блейд находит ящики с патронами. Через пару эскалаторов он увидит действующий вагон метро. Вагон останавливается на станции, Блейд освобождает последних заложников и пристреливает монстра Манчини.

Blade: Похоже, монстр был парализован. Я всаживал в него обойму за обоймой, а он и ухом не вел! Потом, наконец, сдох!

JC: (попивая пиво) Блейд, ты хоть знаешь, кто это был?.. Манчини.

Blade: Что? Это невозможно! Это был чистый монстр.

JC: С лабораторными анализами не поспоришь, Блейд. А они показали, что у него в крови была сильнодействующая модификация субстанции U4. Успеваешь?

Blade: (храп)

JC: А кто у нас занимается промышленным производством U4? Правильно, SinTEK. Похоже, тут не все чисто, Блейд, тебе надо поразнюхать, что почем в их лабораториях. Эй, да ты спишь?

Как Блейд ни пытался собрать все деньги на этом уровне, Secondary Objective остался невыполнен.

Level 6. SinTek Chemical Plant — Part 1 (chem1)

JC: Блейд, здание лаборатории напичкано системами слежения. Если тебя засекут — все пропало.



Blade: Оставь это мне, JC. Не в первый раз я проникаю в здание незамеченным (грохот, стрельба, вой сирены).

JC: Блейд, займись секретаршей, пока она не повернулась и не нажала на рычаг тревоги. У нее есть доступ к камерам слежения — и шагу не даст ступить по зданию. Вперед по коридору, ползком под всеми окнами <**Z**>. Второй поворот налево и за углом увидишь лифт — выход с уровня. Для него нужна желтая карточка. Ползи дальше под следующим рядом окон. Налево по коридору в первую дверь (слева).

Blade: Так, вижу инженера в комбинезоне. Постоял у шкафчиков и пошел в туалет. Иду за ним. JC, порядок, он замолк, а у него была желтая карточка! Ха, да тут есть душ!

JC: Блейд, я, конечно, понимаю, что ты грязный, как собака, но сейчас не время мыться!

Blade: Это у меня такой дезодорант, JC. Смотри-ка, а комбинезон в третьем шкафчике справа как раз на меня! Отстрелил вентиляцию, но пролезть туда нельзя.

JC: Давай! Можешь ползти к лифту!

Blade: Нет уж, сначала поразвлечемся.

Блейд возвращается и ползет до конца основного коридора, снова ползком мимо окон и далее за угол, до офисов с компьютерами — там нет инженеров и сигнализации, а только вооруженная охрана наверху (4 человека). После короткой перестрелки Блейд навинчивает на свой пистолет добытый в бою глушитель.

Также на уровне есть опечатанная желтыми полосками Caution комната (поворачивать направо после второго ряда окон) с частью от какого-то оружия, но ее пол залит ядовитым веществом — Блейда ждет смерть.

Blade: JC, я в лифте, отправляюсь на нижний ярус лаборатории.

Level 7. SinTek Chemical Plant — Part 2 (chem2)



Blade: Похоже, меня все принимают за своего, JC, комбинезон я захватил не зря.

JC: До первой твоей ошибки, Блейд. В комнате напротив лифта сидит секретарша и есть компьютер, управляющий системой вентиляции на этаже. Его можно даже перезагрузить, и вентиляция отключится совсем, но я не помню комбинацию команд. В компьютере есть команда edit, но редактировать файлы нельзя, но это не важно. Сначала походи по этажу. Загляни в лаборатории, поищи аптечку в шкафу, сходи вниз к пульту охраны. Возьми ружье — сигнализацию можно отключить тут же. Загляни в нишу в противоположной стене. Возвращайся к компьютеру и запускай профилактические тесты вентиляции (они отключают вентиляторы на короткое время). Как только тесты начнутся — отстреливай люк в стене рядом (включится сигнализация) и ползи по нему - тебе нужна вторая решетка слева. Вылезай и прыгай в вентилятор. Внизу — еще один, а за ним ниша с третьим. Постреляй по третьему, и он взорвется. Вылезай на этаж и разберись с охраной.

Blade: Подожди, подожди, не так быстро! Я не успеваю. Так, вижу комнату с частью какого-то оружия, пицца на столе. Две двери. Левая ведет в коридор. Левый конец коридора упирается в комнату с оружием — нужна синяя карточка, а в коридоре стоит прибор идентификации сканированием. Нужна идентификационная карточка, JC, где ее взять?

JC: Попробуй дверь рядом со столом с пиццей.

Blade: Так, три лаборатории, дверь вниз. Вижу какой-то вращающийся генератор в центре и дверь на другом конце. Ага! Лаборатории 1 и 2. Во второй есть шкафчик BIOScanner, ему требуется какая-то ампула.

JC: Тебе надо раздобыть образец U4, Блейд, а просканировать его содержимое мы сможем в этом шкафчике.

Blade: Постараюсь найти. Коридор ведет в помещение с неработающим лифтом. Постой, меня заметили! Какой-то ученый в белом халате наверху запаниковал и побежал.

JC: Это хранилище U4, Блейд, а у этого парня наверняка есть идентификационная карточка. Присмотри за ним.

Blade: Возвращаюсь в комнату с пиццей. Ха! Парень в халате бежит прямо на меня! JC, у меня есть карточка! Иду в коридор с идентификацией. На выходе, похоже, та же система. В лаборатории 4 вижу синюю карточку. Ага, а вот и пульт охраны — отключаю сигнализацию. Дальше по коридору — лаборатории 5 и 6. Да тут целое производство, JC. Здесь они делают U4! Шестая — кабинет какого-то Mr.Shander. Слушай, его компьютер требует пароль. Ну-ка?

JC: Вспомни пульт охраны — там было меню Password Search database.

Blade: Ах, да! А вот и пароль: wellofsouls. Вхожу в компьютер.

JC: Отлично! Сделай Open U4 Storage и включи лифт рядом. Другой лифт — в хранилище — находится в конце коридора. Теперь сбегай туда и возьми ампулы U4.

Blade: Уже взял, спускаюсь на лифте Шандера и бегу в Lab2 к шкафчику BIOSCAN. Так, что делать теперь?

JC: Вставляй ампулу в шкафчик и у ближайшего монитора запускай BIOSCAN — сейчас я влезу в их базу... сейчас... есть!

Blade: JC, что-то с монитором — одни нули и единицы!

JC: Эта я качаю данные по U4... Ну, дела, Блейд! Эта модификация U4 — очень опасный наркотик. Теперь у нас есть ее образцы... Transfer Complete. Отличная работа! Забеги за их супероружием и возвращайся к центральному генератору. Выход — вентиляционный люк в стене, ниже периметра площадки с генератором. Прыгай в мутную воду и плыви. Слева отверстие с другим потоком (зеленым) — выход.

Level 8. SinTek WareHouse 1 (whouse1)



Blade: Да я промок весь! Ну, и воняет! В следующий раз сам буду планировать запасные пути отхода, JC!

JC: Скажи спасибо, что вообще выбрался. Вылезай из канализации по лестнице, наверху — открой люк <**C**>. Склад охраняемый.

Blade: Да уж заметил. Смотри-ка, открытый ящик с амуницией!

JC: Хватит бряцать игрушками, Блейд. Подумай, как тебе проникнуть за ворота склада... Постой, идея! Видишь грузовик? Прячься в кузове.

Blade: О'кей, но меня все равно заметили.

JC: Не тормози! В дверь! Пробивайся к пропускному пункту!

Blade: Смотри-ка, а они любят фрукты! Бананы-яблоки!

JC: Блейд, ты слушаешь? Компьютер управляет воротами каждой следующей секции. Сначала отключи сигнализацию и открой Gate B, затем беги через них к следующему пропускному пункту с компьютером и открывай Gate C. Оттуда дверь в глубину склада — выход с уровня.

Blade: JC, а это проще, чем заставить тебя сгонять за кофе.

Level 9. SinTek Warehouse 2 (whouse2)



JC: Блейд, похоже, SinTEK занимается крупномасштабным производством U4. Ты должен сорвать им поставки и уничтожить как можно больше ящиков с U4 — на них зеленая эмблема. В обычных деревянных ящиках найдешь патроны и медикаменты.

Blade: Понял, JC.

Блейд садится на автопогрузчик и сносит два затора ящиков с террористами. Затем бой закипает слева в глубине склада. Охранники везде, в том числе за спиной и на верхних ярусах. Направо за транспортером ящиков — огромный контейнер посреди дороги. Контейнер разваливается и...

Blade: Мать! Что это за чудище!

JC: Похоже, он просто перекушал U4, Блейд. Дальше по коридору увидишь ворота — нужна красная карточка. Вдоль левой стены за ящиками лифт — поднимайся.

Blade: Еще один красный монстр. Смотри-ка, внизу доски через проход. А вон там в темноте что-то блестит!

JC: Ты нашел еще одну часть от оружия SinTEK. Спускайся. Тебе нужно найти завскладом, Блейд. У него должна быть карточка. За дверью в дальнем конце лестница.

Наверху Блейд делает рабочему комплимент: «Какой у тебя большой ключ, приятель!» И, не задерживаясь, бежит дальше вдоль платформы: коридор с охранником, затем кран и пулеметы. Блейд прыгает на другой конец транспортера и едет вместе с ящиками. Налево за ящиками складской терминал.

JC: Блейд, в нем должны быть записи о всех поставках на склад.

Blade: Ха! Да тут столько нелегального оружия, что можно сразу всех сажать!

JC: Поднимайся по лестнице в офисы, Блейд. Направо кабинет завскладом. Позаботься о том, чтобы на склад больше не было нелегальных поставок.

Blade: Я не ищу легких путей — а вентиляционный люк на что?.. (скрежет в вентиляции) Э, привет, приятель, давай сюда красную карточку!.. Ха, из оставшейся первой двери налево торчит чья-то нога, JC! Ее заклинило (noclip). Справился. Э, да тут сейф!

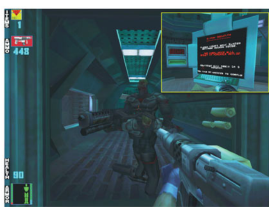
JC: Блейд, установи передатчик в гнездо NetLink между двумя шкафами — так мы сможем следить за всем, что творится на складе. Сейф открывается компьютером (там конверт). Не забудь выключить Group 1 пулеметов. Возвращайся дверями и платформами к воротам с красной карточкой. За воротами коридор, за дверью — склад. Осторожно, пулеметы, Блейд, беги к двери в правом углу. В кабинете компьютер — отключи Group 2 пулеметов.

Blade: Понял! Что? Да они еще и ящиками швыряются! (пулеметная очередь)

JC: Возвращайся вниз на склад и беги направо в следующий отсек с трейлером. За углом лифт — выход с уровня. Как понял? Прием. (взрыв ящиков с U4)

Level 10. BioMech Factory — Part 1 (biomecha)

Блейд и JC узнают из записей о поставках U4 о тайной биолаборатории SinTEK. Блейд решает нанести туда неожиданный визит.



JC: Блейд, эта миссия чистый Action — убей их всех. Пробивай себе путь вперед — заработает сигнализация — будет куча проблем. Помни, что во всех деревянных ящиках может быть что-то полезное и остерегайся пулеметов на каждом углу.

Blade: Да разберемся, не в первый раз!

Блейд разбивает стекло в комнату с монитором и берет карточку на столе. Через коридор инфракрасная ловушка: справа паук, слева паук. Разделавшись с пауками, Блейд выбирается влево в вентиляционный люк и оказывается в следующем отсеке. Для двери в правом конце нужна желтая карточка. В отсеке вверх по лестнице делают руки роботов. Блейд расстреливает баллоны с взрывчатой смесью вокруг центрального механизма, и после этого дверь на другом конце открывается. За ней коридор с кучей охранников, один из них с ракетницей. В следующем коридоре — паук слева. За дверью большая комната с компьютером. Но нужной карточки у Блейда нет (если вернуться позже с карточкой к этому месту, компьютер просто не появляется), поэтому он предпочитает ретироваться в вентиляционный люк справа, пока из него не сделали решето. В коридоре внизу охранники. Одна дверь — обратно к компьютеру, а другая — к пульту охраны. Во время жесточайшей битвы с полчищами охранников, пулеметов и пауков Блейд убивает ученого в белом халате и берет у него синюю карточку. Кнопочка на стене слева отключает сирену.

JC: Блейд, отключи автоматическую охрану и разблокируй запертые двери при помощи компьютера. Смотри! У них есть игрушка gloom (**Gloom.exe**, **Gloom.wud**).

Blade: Да он не запускается — говорит, мыши нет. А я уж было...

Вверх по лестнице дверь и коридор — за окном виден корпус готового робота. Происходит еще одна схватка. Лифт справа ведет вниз (там Блейд уже был). Герой выбирает дверь прямо и через несколько коридоров и лестниц видит раздвижную дверь, охраняемую пауком, — выход с уровня.

Level 11. BioMech Factory — Part 2 (biomechb)



Блейд попадает в самое сердце завода, производящего киборгов для SinTEK. Придется снова повоевать. Воет сирена. В коридоре прямо много охранников. Дверь слева — к терминалу с базой SinTEK и монитору с камерами слежения. Дверь в правом конце заперта. Блейд берет шлем справа на ящике и пробивается к двери впереди.

JC: Блейд, сейчас закачаем к ним мой вирус. За терминалом UpLink сделай Matrix Upload. Когда процесс завершится, сможешь выполнить Unlock Security Doors.

Blade: Ладно! А вот и кнопочка на стене! Но пулеметы, JC!

JC: Хех, если долго по ним стрелять, они все-таки взрываются, Блейд.

Теперь дверь в правом конце первого коридора открыта. Прямо отсек с пауком, за ним несколько комнат с цветными панелями, терминалами и охранниками. Блейду нужно сделать shutdown основной системы — для этого есть три кнопки FAB Shutdown в последовательных отсеках, соединенных коридорами. После этого дверь впереди в самом пос-

леднем коридоре открывается, и Блейд впервые сталкивается с Элексис. Она стоит высоко наверху в чем-то миниатюрном, типа лифчика и шортов, но ее едва видно. Блейду придется поиграть с ее любимцами — парой ручных киборгов.

JC: С этими игрушками сложно справиться, Блейд. Но попробуй целиться в голову — это их уязвимое место — и лучше из дробовика.

Blade: Да я им и так уже вышиб все мозги! А они...

JC: Похоже, U4 творит чудеса даже с трупами.

Открывается дверь справа к лифту наверх. В комнате, где стояла Элексис, Блейд находит зеленую карточку на столе. За следующей дверью знакомая развилка. Направо, до комнаты с терминалом базы — там есть лифт для зеленой карточки. С этого момента киборги встречаются гораздо чаще. Лифт ведет к вертолетной площадке. В ящиках под лестницей справа аптечка и патроны. Вертолет SinTEK с Элексис улетает.

JC: Отлично сработано, Блейд! Открывай крышу площадки, а я высылаю за тобой вертолет.

Blade: Кажется, кто-то говорил, что для этого я должен, как минимум, разбиться. А, JC?

JC: То была шутка, Блейд. Скорее разобьется вертолет, чем ты. Иди в диспетчерскую вверх по лестнице (еще один застрявший в двери охранник). Терминал управляет раздвижной крышей.

Blade: Один вопрос, JC. Как такой опытный хакер, как ты, не смог откопать для меня пароль для терминала с базой?

JC: Блейд, а ведь вертолет может улететь и без тебя.

Blade: Ладно, ладно, ты тоже неплохо поработал.

Как только крыша открывается, вертолет забирает Блейда на следующее задание.

Level 12. Freeport Sewers — Part 1 (sewera)



Из перехваченных переговоров на складе JC узнает, что над городом FreePort нависла угроза химического отравления U4. SinTEK собирается сбросить смертоносный груз в резервуары местной водонапорной станции Water Works. Но дорога туда заблокирована и охраняется, так что, похоже, единственный путь — через канализацию. Блейд в очередной раз подвергает свое здоровье опасности.

JC: Опять хочешь промокнуть до нитки, Блейд?

Blade: Мы не можем допустить заражения города, JC.

Блейд отстреливает замок на люке и спускается. Во время спуска завязывается перестрелка. Блейд успешно расправляется с охранниками и открывает решетку **<C>**. Дальше желтые компрессоры.

JC: Должен быть путь вниз, Блейд. Попробуй откачать воду в трубе.

Blade: Да, это идея, JC.

Блейд поворачивает желтый вентиль 1 на корпусе. Столбик воды исчезает. После того, как повернуты еще два вентиля ниже, Блейд прыгает в пустую трубу и оказывается в водном потоке. Герой вылезает на берег вверх по течению у стены. Завязывается перестрелка. Единственный путь — по платформе до двери (открывается барашком). Отсек с двумя охранниками. Здесь и дальше люки над лестницами на поверхность будут закрыты. Остается дверь и еще одна платформа вдоль воды. За Блейдом падает колонна. Из воды вылезти теперь проблематично. Следующая дверь — мостик к двери. Если неаккуратно пострелять, то на мостик упадет колонна и он сломается.

Альтернативный выход: Блейд падает в воду, и его засасывает водоворот. Придется подстрелить подводного монстра. Над водой герой увидит лестницу. После того, как задвижка отстрелена, лестница падает. Блейд поднимается вверх на платформу. За дверью коридор с трубами. Огромная вертикальная труба с отверстием справа — как раз для него. Сразу за трубой темная яма, из которой трудно выбраться, а выход был так близок! Блейд прыгает в трубу и оказывается на уровне Freeport Aqueducts (см. ниже).

Нормальный выход: Блейд пересекает мостик и оказывается на платформах второго яруса. Теперь надо двигаться по ним в обратном направлении. Когда путь преградит первая упавшая колонна, надо по ней пострелять, и она свалится. Вернее, надо убить застрявшего в ней с другой стороны охранника. Можно либо прыгать по эту сторону колонны, стреляя в охранника с другой, и, наконец, убить его, или сразу упасть в воду, доплыть против течения до берега и расстрелять его оттуда, а затем старым путем добраться до второго яруса. В отсеке за колонной Блейд видит развилку: две двери. Путь прямо ложный: в конечном итоге он приводит к двери (отстрелить замок) в самое начало уровня, когда из трубы выкачивалась вода. А путь налево — коридор и выход с уровня (пригнуться под трубой).

Level 13. FreePort Aqueducts (aq1)



Сюда Блейд попадает, если он попал в водоворот на предыдущем уровне, и ему пришлось воспользоваться альтернативным выходом.

JC: Блейд, ты на один шаг назад от цели. Теперь тебе надо найти путь обратно в канализацию.

Blade: Пока что мне надо выбраться из трубы, JC, и мне ничего не приходит в голову (в трубе образуется отверстие)... Ну, вот, хоть одну проблему кто-то решил за меня! Выбираюсь.

JC: Я уж не говорю о себе. Блейд, датчики показывают, что за этим компрессором есть вентиляционный люк. Если попробовать аккуратно...

Blade: Что тут пробовать! (автоматная очередь, и компрессор разлетается на куски) Теперь и я его вижу, JC.

Блейд ползет по вентиляционному тоннелю. На другом конце в полу герой отстреливает две решетки и падает в воду. Течением Блейда приносит к первому шлюзу. Забравшись по лестнице на платформу, он через стекло видит охранника за пультом. Тот закрывает шлюз, так что уровень воды начинает быстро подниматься. Дверь к приборам заклинило — приходится долго стрелять в стекло и прыгать/заплывать внутрь.

JC: Эй, Блейд, ты хочешь затопить весь FreePort? Система находится в режиме ручного управления. Попробуй рычаги — определенная их комбинация должна открывать шлюз.

Blade: Так, комбинаций 4 в квадрате или 2 в четвертой? А, ладно, неважно!

Наконец, шлюз снова открыт, и можно плыть дальше. Сразу за шлюзом сильное течение и лестница на платформу. Блейду удается уцепиться и выбраться на платформу. Охранник с ракетницей за дверью маленькая комнатка с охранниками и амуницией. Люк над лестницей не открывается. Герой снова прыгает в воду и после водопада вылезает на еще одной платформе с лестницей (течение слабое). За дверью герой расстреливает еще один желтый компрессор. Через отсек будет комната с пультом управления водным потоком.

JC: Похоже, ты нашел-таки путь обратно, Блейд. Надо только перенаправить воду из Aqueducts в Sewers B, и можно плыть обратно.

Blade: Надеюсь, это не повредит городу.

В окне видна огромная система шлюзов в воде. Блейд разбивает стекло и прыгает в резервуар. В воде есть монстр. Над нужными вентилями теперь горят зеленые огни. Блейд подныривает с самого дна в центре всей конструкции, и течением его выносит в тоннель — он хватается за желтую лестницу и поднимается наверх. Еще три охранника, коридор и выход на уровень Freeport Sewers 2 (см. альтернативная точка входа).

Level 14. Freeport Sewers — Part 2 (sewerb)



Нормальная точка входа: Блейд поднимается вверх по лестнице. За дверью — желтый генератор, его надо обойти слева, пригнувшись. Двери с отломанными колесиками не открываются. Площадка с киборгом, и Блейд прыгает вниз — вода по колено. В следующей секции герой поднимается по лестнице на платформу. Дверь. В коридоре много охранников — надо пригнуться под трубой. Дальше — киборги. Слева лестница наверх на платформы. Через три пролета Блейд открывает люк на поверхность. Вход на дамбу охраняют киборг и охранник. Зона также простреливается сверху. Блейд целится два раза в лицо киборгу и остается в живых. За зеленой дверью пропускной пункт на дамбу — это выход на следующий уровень (кнопочка у стола открывает ворота за спиной). По ту сторону ворот есть закрытая дверь — альтернативный вход с другого уровня.

JC: Ну, вот, теперь ты и обсохнешь, Блейд. Если только не наделаешь в... сам понимаешь.

Blade: Как бы мне заткнуть твой несносный рот!

Альтернативная точка входа: Блейд попадает сюда с уровня Freeport Aqueducts. За дверью охранник, над лестницей нужно открыть канализационный люк. Блейд оказывается в помещении, похожем на гараж. Герой расправляется с охраной и взрывает грузовик (бочки) по ту сторону бетонного разделителя. За дверью знакомые ворота. Пара выстрелов, и они откроются. Блейд оказывается у пропускного пункта, как при нормальном входе. За его дверью — выход на уровень City Dam.

Level 15. FreePort City Dam (dam)



JC: Блейд, ты на городской плотине, тебе надо найти вход в компрессорную станцию. Не трогай персонал в коричневом. Взрывай как можно больше зеленых бочек.

Blade: Трогай, не трогай! Ты-то откуда все знаешь, умник?

JC: Не задавай ламерских вопросов, Блейд.

Дверь налево ведет в КПП, а дальняя дверь за грузовиком — на крышу. Там Блейд натыкается на забытую снайперскую винтовку! Вот это мощь! (Выбрать винтовку — 0, линза прицела тоже — 0). С крыши Блейд снимает часовых на КПП. За КПП дамба. Первая дверь направо — комната с испорченный лифтом.

JC: Блейд, ты здесь не один такой снайпер. Помни, есть и другие.

Blade: Какие? Тот, что на крыше здания справа? Уже не снайпер.

Блейд двигается прямо по дамбе. Вертолет можно в конце концов сбить, но лучше не пытаться — он стреляет ракетами. Герой штурмом берет башенку в воде слева. После короткой перестрелки с киборгом синяя карточка со стола перекочевывает в карман Блейда. Дальше вдоль дамбы — трое охранников и дверь для синей карточки. Внутри дверь с замком — герой отстреливает замок, сторонится служащих внутри и берет с ящика зеленую карточку. За углом — дверь для зеленой карточки. Вверх по лестнице, в комнату в два этажа с компьютером и двумя дверьми. За одинарной дверью есть туалет, кухня и лифт наверх. На кухне Блейд давится, но запихивает в рот оба банана сразу и, отплевываясь, глотает чипсы из шкафчиков. Лифт отправляется наверх. В комнате с пультом охраны киборг и охранник.

JC: Блейд, используя компьютер, открой все запертые двери и сделай Tram Activate — это вызовет трамвайчик, который ходит до компрессорной станции. Возвращайся к двойной двери.

Blade: (сглатывая) Как раз вовремя JC, я уже прожевал.

Блейд снова на дамбе. Дверь налево на КПП в следующую секцию. Но неугомонный герой решает штурмовать дверь напротив — в смотровую башню. Вверх по лестнице. На крыше башни в телескоп видна пара охранников внизу, на столе у них лежит оранжевая карточка. Сдувая дым с дула оптической винтовки, Блейд спускается. Запертая дверь в подвале башни ведет к двум охранникам и оранжевой карточке, но простой ключ дадут, только если по смыслу игры потребуется альтернативный выход. Герой снова на дамбе. Слева далеко внизу валяются трупы охранников рядом с желтой карточкой, но прыгать вниз с дамбы — самоубийство.

Нормальный выход: Блейд проникает через КПП в следующую секцию. Куча охранников и грузовик с бочками не препятствие — достаточно пару раз выстрелить в бочку, и все взлетит на воздух. Дальняя дверь у ворот заперта, она никуда не ведет. Герой поднимается по ступенькам в дверь направо. Еще пара бочек, коридор и трамвайчик (он должен работать после Tram Activate) — выход на следующий уровень.

Альтернативный выход: Блейд снова попадает на Freeport Dam после того, как на Water Works 2 миссия завершилась неуспешно. От трамвайчика снова бегите к смотровой башне. Все находится в том же состоянии, за исключением пары назойливых охранников. У охранника с пулеметом в башне простой ключ от двери в подвале. Коридоры ведут к двум охранникам и оранжевой карточке. Слева есть дверь для карточки. Блейд берет карточку, возвращается к двери и оказывается в машинном отделении. Перестреляв всех, Блейд отключает обе турбины (красные кнопки у приборов) — FreePort спасен, угроза химического отравления миновала — и отправляется на FreePort Oilrig (см. ниже).

Level 16. FreePort Water Works (wworks1)



JC: Ты на компрессорной станции, Блейд. Слушай внимательно! (Блейд зевает) Надо сделать все в определенной последовательности, иначе все взорвется, и твоя миссия будет провалена: выключи три mixer Red, Blue, Yellow (терминалы), осуши три канала с водой (3 вентиля во дворе — выход от подвалов RED или Blue mixer), затем в Intake Pumping Station выключи СНАЧАЛА НАСОСЫ (3 вентиля в глубине у дальних концов труб), а затем соответствующие вентили при входе (3 вентиля), затем во дворах повернуть три вентиля на больших цистернах Red, Blue, Yellow (Yellow-Red и Yellow mixer двери подвалов) — и миссия закончится.

Blade: А, что? Повтори-ка все сначала, я ничего не понял.

Коридор выходит к паркингу. Оттуда Блейд отправляется в здание справа и в самой его глубине насильственно заимствует ключ у ученого в белом халате. Больше там делать нечего. Блейд возвращается к паркингу и идет в левое здание. Дверь направо через пару коридоров приводит к лестнице на платформы. Далее герой идет в RED mixer. Герой быстро находит нужный терминал и выключает mixer. Дверь из подвала ведет во двор — тут Блейда дружеским залпом приветствует здоровяк с ракетницей. После этого он поворачивает три вентиля насосов и осушает каналы. Другая дверь со двора ведет в подвал BLUE mixer. Герой отключает и его, и Yellow mixer за следующей дверью. Оттуда он направляется в дверь Intake Pumping Station (нужен ключ ученого). Сначала Блейд спускается вниз и поворачивает 3 вентиля насосов (Pumps) на дальних концах труб. И только затем поднимается обратно и поворачивает вентили при входе (Valves). Если сделать все в обратном порядке, то последует взрыв, и миссия будет провалена. Дверь внизу Yellow-Red ведет во двор с красной и желтой цистернами (здоровяк с ракетницей). Блейд поворачивает на них вентили, затем из подвала Yellow mixer через дверь Blue попадает во двор с синей цистерной (здоровяк с ракетницей). После того, как последний вентиль повернут, уровень заканчивается.

Level 17. FreePort Water Works 2 (wworks2)



Блейд с удовольствием разламывает все ящики в коридоре и набирает кучу всего необходимого. Внизу под лестницей стоит сохраниться. За дверью находится огромный зал. Завоет сирена.

JC: Блейд, ты должен остановить химическое отравление Freeport. Посмотри — в дальнем конце зала насосы с вентилями. Когда над трубой на ближней стене замигает лампочка какого-нибудь цвета, тебе надо успевать каждый раз выключать пару вентилей: первый на платформе под трубой с мигающей лампочкой (туда можно залезть из воды по лестнице), второй на противоположном конце зала, на суше, слева от каждого из насосов. Если ты не успеешь, Блейд, FreePort тебе этого не простит (это повлияет на дальнейший порядок миссий). Помни, бегать по суше (вылезти из воды на сушу можно по лестнице рядом с трубой у ближней стены) быстрее, чем плыть против течения. (Появляются монстрища Eon и Peon)

Blade: Ой, JC, что-то мне не нравятся местные бомжи.

JC: Не обращай на них внимания! Занимайся вентилями, а этими э... займешься после.

Нормальный выход: Блейд успевает выключить все вентили за отведенное время — город спасен. Затем следует изнурительная расправа с Eon и Peon, и в конечном счете герой отправляется на следующий уровень.

Альтернативный выход: Блейд побеждает монстров, но не успевает повернуть вовремя какой-либо из вентилей. Уровень заканчивается, и герой оказывается снова на Freeport City Dam (см. выше, альтернативный вход). У него есть последний шанс спасти город и предотвратить заражение — успеть отключить турбины самой плотины.

Level 18. Oilrig (oilrig)



JC: (отхлебывая кофе) Блейд, я выяснил, что план заражения FreePort это только отвлекающий маневр SinTEK. Пока ты лазал по канализации, им удалось украсть ядерные боеголовки. Все произошло так внезапно, что военные не смогли оказать сопротивления. Приборы слежения потеряли их недалеко от нефтяной вышки в море, которая принадлежит, разумеется, SinTEK. Тебя срочно отправляют туда. Ты должен найти след боеголовок.

Blade: Эх, не нравится мне расхлебывать за других всю эту кашу. Но у SinTEK, похоже, серьезные планы — надо остановить эту сумасбродную Элексис, и чем быстрее, тем лучше.

Блейд с лодки снимает часовых на нижнем уровне вышки винтовкой с оптическим прицелом. На платформе есть единственная дверь. Через пару платформ (на всякий случай можно дернуть по пути 2 рычага под каждой платформой и остановить вращающиеся трубы, но, похоже, это ни на что не влияет). Вверх по лестнице комната с компьютером (в шкафу амуниция), далее два вентилятора (можно выключить и их рычагами слева). Через отсек Блейд попадает на платформу с приборами. Внизу топки с вентиляторами, и работает какая-то труба, похожая на копр. Справа в углу за решеткой видна дверь. Пока труба в верхнем положении, Блейд пролезает под нее и быстро оказывается на верху всей конструкции. Теперь по зеленой трубе можно перепрыгнуть через решетку у двери. Через отсек герой оказывается на палубе нефтяной вышки. Направо будет единственная дверь в левой стене. Внутри двое рабочих, а в углу слева есть лифт. Блейд вызывает платформу кнопкой на стене и поднимается на вертолетную площадку. За соседней дверью лифт — выход с уровня.

Список уровней и их map-имен в алфавитном порядке

1. **Abandoned Buildings**	abandon
2. **Abandoned Subway**	subway
3. **BioMass Reclamation Centre**	biomass
4. **BioMech Factory 1**	biomecha
5. **BioMech Factory 2**	biomechb
6. **Construction Zone**	csite
7. **Containment Area 57**	area57
8. **Estate Sinclaire 1**	mansion1
9. **Estate Sinclaire 2**	mansion2
10. **FreePort Aqueducts**	aq1
11. **FreePort City Bank**	bank
12. **FreePort City Dam**	dam
13. **FreePort Sewers 1**	sewera
14. **FreePort Sewers 2**	sewerb
15. **Freeport Water Works 1**	wworks1
16. **Freeport Water Works 2**	wworks2
17. **Geothermal Plant 1**	geo1
18. **Geothermal Plant 2**	geo2
19. **Hidden Docks 1**	docks1
20. **Hidden Docks 2**	docks2
21. **Jungle Pass 1**	jungle
22. **Jungle Pass 2**	jungle2
23. **Missile Silo**	silo
24. **Mountain Gorge**	gorge
25. **Munt Phoenix**	phoenix
26. **Over FreePort City Bank**	intro
27. **SinTEK Chemical Plant 1**	chem1
28. **SinTEK Chemical Plant 2**	chem2
29. **SinTEK Oilrig**	oilrig
30. **SinTEK Warehouse 1**	whouse1
31. **SinTEK Warehouse 2**	whouse2
32. **Thrall Master**	thrall
33. **Underwater Pass 1**	uwpass1
34. **Underwater Pass 2**	uwpass2
35. **Xenomorphic Laboratory 1**	xeno1
36. **Xenomorphic Laboratory 2**	xeno2

СИ















Bust A Move

Dance & Rhythm Action™

バストアムーブ



